2010年11月1日発行
月刊Comic REX 11月号増刊

キャラ★メル〔フェブリ〕

Febri

定価1,000円

Vol. 02



東方茨歌仙

りせっと!
はらすめんたりずむ

それでも町は廻っている ×麻枝 准

聖痕のクェイサー ×新房昭之

LEFT 4 DEAD 2 ×竜騎士07

迷い猫オーバーラン! ×酒井伸和

妖精大戦争

ZUNインタビュー

世紀末オカルト学院 マヤ様特集

けいおん!!

あずにゃん特集!


最近、感動しましたか？
車輪の国、向日葵の少女
2010.10.28(Thu)ON SALE
通常版:7,140円(税込)/限定版:9,240円(税込)
限定版同梱内容
① Xbox 360版オープニングテーマシングルCD 片霧烈火「白日夢(フルVer.)」
② 有葉描き下ろし マイクロファイバータオル
キャラクターデザイン有葉による描き下ろしマフラーサイズ型(70cm×24cm)のマイクロファイバータオルです。
SAMPLE
XBOX 360
あかべぇそふとつぅ
5pb. The five powered and Games.
CERO 審査予定 レーティング
http://5pb.jp/games/syarin/
Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 MicrosoftCorporation および/またはその関連会社の商標であり、Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。
©AKABEi SOFT2/©2010 5pb. Inc. ※「オープニングテーマシングルCD」は、今後CD単体で商品化される予定はありません。※仕様及びデザインは変更になる場合がございますのでご了承下さい。

Febri Vol. 02

Creator magazine about which it talks by real intention

CONTENTS



人気クリエイターの視点で、彼らの「お気に入り」作品を紹介

編集部がお届けする注目作品特集!

連載ノベル&漫画

コラム



100名様

1
表紙イラスト図書カード

杏仁豆腐先生による、本誌表紙イラストを図書カードにしてプレゼント！ この秋あなたも何かでイチバンをゲットできるかも！

※図書カードのデザインはイメージです。

1名様



3
妖精大戦争～東方三月精

今夏のコミックマーケットで頒布された東方Project最新作を3名様にプレゼント。残暑も涼しく過ごせそう！?

2
あずまあや先生描き下ろし『東方茨歌仙』色紙

『東方茨歌仙』を大好評連載中のあずまあや先生によるイラスト入りサイン色紙をプレゼント！



3名様

キャラ☆メル Febri リニューアル記念!!

読者プレゼントのお知らせ

Information of reader present

巻末のアンケートハガキにてご応募ください

〆切：2010年10月末日（当日消印有効）

当選者は次号（11月25日発売予定）にて氏名を発表いたします。

誌上通販

2010年8月13日～15日開催「コミックマーケット78」一迅社ブースにて販売されたグッズを購入可能！ 要チェックな商品の数々をお見逃しなく!!

ポストメディア編集部

商品番号P-2	iphone3Gケース/杏仁豆腐	3,500円(税込)

杏仁豆腐先生描き下ろし☆特製iPhone3Gケースです！
会場では売り切れた商品なので、この機会にGet♪しなくちゃね☆



商品番号P-1	わぁい！痛車ステッカー	1,000円(税込)

まんが4コマKINGS ぱれっと編集部

商品番号D-1	ぱれっとnano	2,000円(税込)

(VOL.5・VOL.6のセットになります)





執筆陣：あきばるいき／現津みかみ／綾見ちは／荒井チェリー／一葵さやか／稲城あさね／内村かなめ／胡せんり／大石竜子／大宮祝詞／カヅホ／河南あすか／神崎りゅう子／こもわた／遙華樱 太助／しのづかあつと／ストロマ／平こさか／たつねこ／綱島志朗／内藤コウセ／凪庵／nino／野々原ちき／bomi／MALINO／磨伸英一郎／松沢まり／まもウィリアムズ／三宅大志／望月和臣／森 圭治／森田夏菜／結城心一／米田和佐和錆(50音順) ■表紙イラスト・和錆　河南あすか

商品番号D-2	非接触型ICカードステッカー スターマイン	800円(税込)
商品番号P-2	非接触型ICカードステッカー うみねこのなく宴に	800円(税込)

月刊ComicREX編集部



商品番号R-1	これっくすVol.6	1,000円(税込)

結城心一／水月と一こ／邪 武丸／美川べるの／Tiv／守姫武士／藤こよみ／セレビィ量産型零壱／坂野杏梨／松沢夏樹／染屋カイコ黄鶏／星野 円／ゆーじ／すがわらくにゆきモロやん／ハラヤヒロ／黒瀬浩介／ふわのつぼみ／磨伸映一郎(掲載順) ■表紙イラスト・和錆　河南あすか

商品番号R-2	iphone3Gケース	各3,500円(税込)

かんぱち／がんばれ!消えるな!!色素薄子さん／とんぬらさん／岡崎武士

コミック百合姫編集部



商品番号Y-1	これっくすVol.6 SUMMER	1,000円(税込)

執筆陣：なもり/源久也/田仲みのる/天野しゅにんた/三国ハヂメ/ロクロイチ/リカチ/百乃モト/再田ニカ/すこやか/慎結

■表紙イラスト・和錆　河南あすか

お申込み方法　郵便局の窓口で郵便振替用紙をもらい、必要事項を記入の上、料金をお支払いください。

◆口座番号：00190-8-726111　◆加入者名：ぱれっと　◆金額：希望商品の合計金額に送料600円をプラスした金額　◆所定の欄に商品発送先の郵便番号・住所・氏名(フリガナ)・電話番号をご記入ください。
送料はいくつ申込んでも一律600円(税込) ※雑誌は「Febri」ですが「ぱれっと」でお申し込みください。

注意事項

・申込みの際、郵便局から渡される払込兼領収書は商品が届くまで大切に保管してください。
・郵便局ではお申込みの際に別途、払込手数料がかかります。また払込手数料は申込み金額によって異なりますので、郵便局でお確かめください。
・商品の発送は2010年12月上旬予定となります。万が一、2010年1月になっても商品がお手元に届かない場合は、下記連絡先までお問い合わせください。

【問い合わせ先】〒160-0022 東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F 株式会社一迅社 DMC編集部 誌上通販係 TEL：03-53122-6131

WE LOVE あずにゃん♥

梓で見る、軽音部の傾向と対策!



【けいおん!!】
TBS系列28局にて毎週火曜日深夜1時25分から放送中／BD・DVD第1〜3巻発売中!! 第4巻10月20日発売（ポニーキャニオン）
【STAFF】原作：かきふらい（芳文社「まんがタイムきらら」連載）／監督：山田尚子／シリーズ構成：吉田玲子／キャラクターデザイン：堀口悠紀子／美術：田村せいき／色彩設計：竹田明代／撮影監督：山本倫／楽器設定：高橋博行／アニメーション制作：京都アニメーション
【CAST】平沢 唯：豊崎愛生／秋山 澪：日笠陽子／田井中 律：佐藤聡美／琴吹 紬：寿 美菜子／中野 梓：竹達彩奈／山中さわ子：真田アサミ／真鍋 和：藤東知夏／平沢 憂：米澤 円　ほか

来た！　見た！　知った!!
……そして馴染んだ!!

梓1年 春~夏

唯たちの学園祭ライブに魅了され、軽音部の扉を叩いた新入生の中野梓。だがそこで待っていたのは、厳しい練習ではなくネコミミとケーキ!!　ダメだ梓ッ!!　甘いものに魅了されてはダメなのだッ!!

第1期 8話
脚本：花田十輝　絵コンテ・演出：米田光良　作画監督：高橋真理子
第1期 9話
脚本：吉田玲子　絵コンテ・演出：石立太一　作画監督：秋竹斉一
第1期 10話
脚本：村元克彦　絵コンテ・演出：坂本一也　作画監督：高橋博行

軽音部の空気に染まっていった、中野梓の2年間

第1期の9話から、軽音部に参入した〝あずにゃん〟こと中野梓。さわちゃん先生にネコミミを押し付けられて、いやいやながらも装着しつつ、「にゃん」と鳴いたシーンは悶絶ものでした。

当初は練習そっちのけで、お菓子に走る唯＆律を見て失望したりもしたけれど、学園祭がやってくる頃には、立派な軽音部の一員に。2年に進級してからは、「やばいやばい！今日からは、カムバック私！」と反省するくらい、のんびりマイペースな空気に馴染んでしまったわけなのだ。

そんな梓も、物語の終わりと共に3年生へ——。先輩たちがいなくなり、寂しくて泣いてはいないか気になるけれど、この節目に梓の2年間を振り返ってみよう。



➡桜が丘高校の合格発表を見に来たあずにゃん。無事合格していたけれど……。



⬅軽音部の扉の向こうは、安らぎと甘味のパラダイス。「こんなんじゃだめです!」と、唯たちに注意する。



➡だめですー！　と憤る梓だが、唯に抱きしめられて一瞬で鎮火。これが唯に手懐けられる第一歩であった。

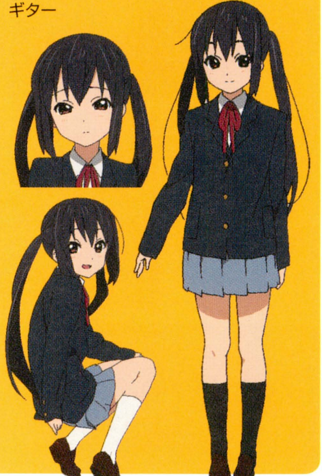
にゃ……にゃ～？



⬅戸惑いつつも「にゃ～」と鳴く、素直なところが梓の魅力。

What kind of Azunyan??

名前：中野梓／愛称：あずにゃん／クラス：1年2組→2年1組／パート：リズムギター



WE LOVE あずにゃん♡

梓で見る、軽音部の傾向と対策！



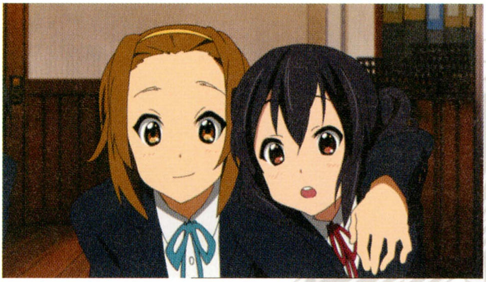
1年目の学園祭ライブ!!

梓1年 秋

合宿で唯たちと打ちとけ、本当の仲間になった梓。だが、初の大舞台の直前に落とし穴が待っていた！　学園祭直前、唯が風邪を引いてダウン。パートの変更も考えるべきかと言われたとき、梓は……。

第1期 11話
脚本：吉田玲子　絵コンテ・演出：高雄統子　作画監督：植野千世子

第1期 12話
脚本：花田十輝　絵コンテ：石原立也・山田尚子　演出：石原立也　作画監督：池田和美

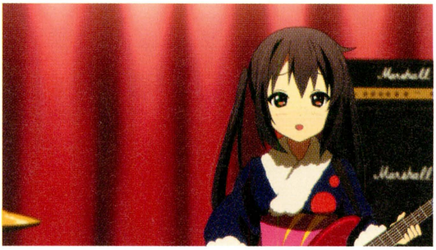


⬅律と澪の仲がギクシャクした時も、一番心配したのは梓だったのかも……。

⬇当日ギリギリに復帰した唯。心配しすぎていた梓は、ついついキツイ口調で出迎えてしまう。



みんな心配していたのに……最低ですっ！



⬆ギターを忘れ遅刻した唯も合流し、フルメンバー揃った学園祭ライブは大成功!

猫（梓）と子猫（あずにゃん二号）のラプソディ

梓1年 冬

第1期 13話
脚本：吉田玲子　絵コンテ：山田尚子
演出：北之原孝將　作画監督：堀口悠紀子

冬のとある日、梓は純から子猫を預かることに。問題の子猫に「あずにゃん二号」と名付けた梓だけど、さては「あずにゃん」のあだ名、気に入っているな？　そんな子猫が苦しみだしたとき、梓が頼ったのは唯だった。



⬅野良猫に触ろうと、恐る恐るのあずにゃん。猫属性な梓でも、気高い野良は強敵だ！

にゃん……あずにゃん二号……

➡「あずにゃん二号」と遊ぶべく、梓はねこじゃらしを装備。なぜか子猫に怯えて、涙目な梓が愛しすぎる。





⬅苦しみだした「あずにゃん二号」に、梓は大パニック。そんな時、唯からのんきな電話がかかって来て……。

むったんは大切な相棒！

梓愛用のギターは、ムスタング。ネックの細さが選択の決め手。なお第2期6話で「むったん」と命名。



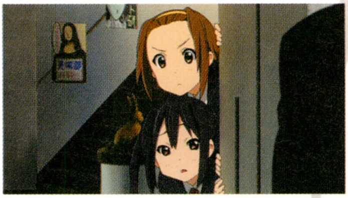


細めのAネックと、通常サイズのBネックの2種類あるムスタング。手の小さい梓は、ネックの細さが決め手だったので、Aネックを使用している？

この子が梓愛用のギター。

敵を知り、己を知っても百戦百勝ならず……

梓2年 春 そのいち



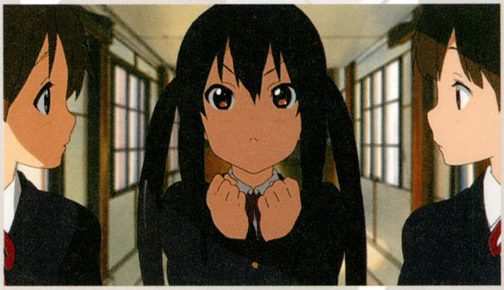
⬆律の無茶な部員獲得作戦に、ツッコむものの止めはしない梓。お次はスパイ大作戦だ。

2年生に進級した梓は、後輩をゲットすべく気合充分! 説明会は好感触だったのに、なぜか希望者は0。ここは賑わっている部を偵察すべしと、律＋唯、そして梓は行動開始。まて梓、キミは止める側のはずでは!?

第2期 1話
脚本：吉田玲子　絵コンテ・演出：山田尚子　作画監督：堀口悠紀子



⬆一向に来ない新入部員を待つ梓。ちんまり丸まった姿勢と、猫柄カップが可愛くも切ない。



➡憂と純に挟まれながら、梓はひとり気炎を上げる。目指せ後輩ゲット!!

何としても新入部員を獲得しなきゃ

梓2年 春 そのに

ホームセンターで運命の出会い!

私物に溢れる軽音部部室こと音楽準備室を整理すべく、梓たちはホームセンターに出陣。目を輝かせる紬を微笑ましく見守りつつも、梓はそこで運命と出会うのだった。その運命の名は——スッポンモドキのトンちゃん。

第2期 2話
脚本：花田十輝　絵コンテ・演出：石原立也　作画監督：門脇未来

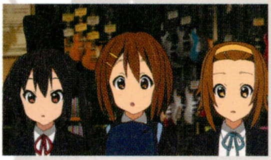
第2期 3話
脚本：吉田玲子　絵コンテ：山田尚子　演出：北之原孝將　作画監督：池田晶子



⬆ホームセンターの水槽を漂っていたキュートな貴方。まさか再び、部室で巡り合うなんて!



⬆トンちゃん参入後、新たな問題が。律がドラムからギターに転向??



⬆さわちゃん提供のギターを売りにいってみれば、予想外の大金が!!

…………カメ……?
…………スッポン……?

スッポンモドキのあいしかた



⬆ふよふよ漂うトンちゃんに、唯だけじゃなく梓の視線もくぎ付け。



⬆飼育指南書を熟読。実は絶滅危険性のある稀少種なので慎重を期さねば。

この子がトンちゃん



スッポンモドキ飼育のあれこれ

通称ブタハナガメ。最大60cmまで成長するので、大型の水槽が必要だ。水が綺麗じゃないとダメなので、水質管理はしっかりと。餌は乾燥資料でいいが、フルーツや野菜も好きらしい。



梓2年 初夏 あなたがいなくて、さみしいときに

3年生が修学旅行に出かけ、学校も普段とは違う雰囲気。唯がいなくて寂しがる憂のため、梓と純はお泊り会を。どこか盛り上がらないまま、次の日に梓たちは、無人の学校へ潜り込む。唯たち3年生のいない音楽室で、梓たちは……。

第2期 5話
脚本：花田十輝　絵コンテ・演出：石立太一　作画監督：植野千世子

……憂たちも、お泊り楽しんでる？



⬆唯から携帯のメールが届いた。修学旅行を全力で楽しんでいる唯たちの姿に、憂と梓の顔もほころぶ。──でも、振り返って自分たちは、お泊り会を楽しめたのだろうか？



⬅初のセッションを終えた3人の目に、鮮やかな夕日が挿し込んできた。ようやく楽しいを見つけたみたいに。



➡お泊り会では、普段見れない梓の素顔もご開帳。憂や純相手の時のフランクな口調や、下ろした髪が新鮮。



➡黙々とギターの調整をする梓。楽しいというよりも、それはどこか機械的で。

梓2年 夏 そのいち 放課後ティータイムから、新ユニット誕生!?

期末試験も目前に控えたある日。唯は商店街の演芸大会への出場を宣言！　心配のあまり、唯を手伝う梓だが……。ここに新ユニット「ゆいあず」が結成。

第2期 9話
脚本：吉田玲子　絵コンテ：武本康弘　演出：北之原孝將　作画監督：池田晶子



⬆河原でひとり練習中の唯を見つけた梓。唯の気持ちはわかるけど、期末試験の成績はだいじょうぶ??　「一緒に出ます」と言い出した梓は、唯の試験勉強の面倒も見ることに。



⬅演奏前の漫才トーク。ぎこちなくツッコむ梓がいじらしい。



➡「ふたりあわせて『ゆい』」「『あず』」です！　大きなリボンにポニーテールが新鮮な梓なのであった。



➡お年寄り向けにコブシを利かせる練習中。体も一緒にくねくね回る。

……わかりました……わたしも一緒に出ます！

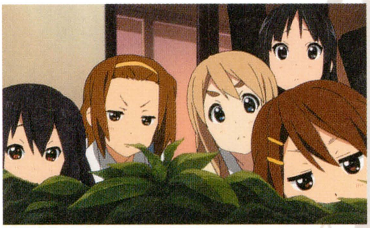
ムギ先輩が一番夢中だーっ！

とても貴重なヘヴィメタル体験??

梓2年 夏 そのに

不審な行動をするさわ子先生を追跡中、桜高軽音部OGに拿捕された梓たち。結婚する元メンバーのために、ガールズロックな軽音部がヘヴィメタルに転身する。

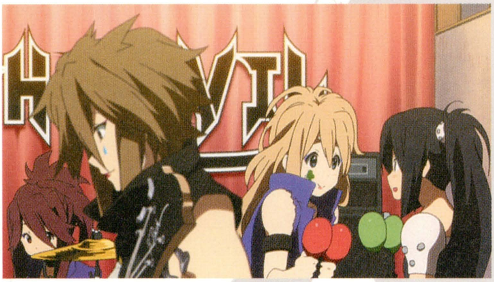
第2期 10話
脚本：花田十輝　絵コンテ・演出：高雄統子　作画監督：西尾大志



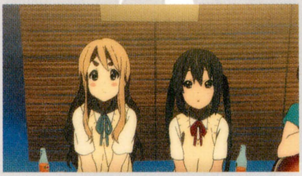
⬅誰かと待ち合わせ風なさわ子先生。相手は彼氏か！ と、軽音部一同はストーキングを開始。抑え役の梓と澪も、半ば流され、半ば興味津々です。



⬆さわ子先生追跡中。ムギ先輩がノリノリなため、梓の負担は増大中。



⬅どうしても演奏したくないさわ子にかわり、DEATH DEVILを演じることになった梓たち。メタルなコスチュームも意外に似合っている。



⬆OGのクリスティーナこと紀美に捕まり、屋台のおでん屋へ連行された軽音部。

日焼けあずにゃんの記録

第1期10話と第2期12～13話に登場した、日焼け梓は普段より魅力が5割増し。素肌の黒と、水着跡の白のコントラストの可憐さよ……。憂やさわ子に「誰?」とからかわれるのもまた良し。



⬆1年の夏合宿では、練習しましょう！ と訴えつつも、気づけば誰より遊んでいた。







➡3年は受験勉強で、つまんなそうな垂れ梓。憂と一緒に学校へ行けば、さわ子先生に「誰？」と言われたり。



夏フェスと残暑見舞いのコラボレーション

梓2年 夏 そのさん



⬆熱気にあおられ、テンションの上がった眼差しで舞台を見る梓。普段はのんびりな唯も真剣そうで、梓的には2倍嬉しい……でも??

梓にとって2度目の夏合宿は、夏のロック・フェスティバル。プロの演奏を肌で感じ、でも私たちだって負けてない!と気合を入れた梓だが、3年生が夏期講習に入ると、ダレて居眠り三昧の日々に陥るのであった。

第2期 12話
脚本：吉田玲子　絵コンテ・演出：坂本一也　作画監督：秋竹斉一

第2期 13話
脚本：横谷昌宏　絵コンテ・演出：内海紘子　作画監督：池田和美

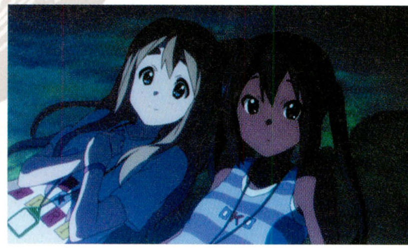
音、おっきいですね……

➡スイカを持って平沢家へ。ギターの音色で楽と哀を表現する唯を、梓は階段の下からうかがう。





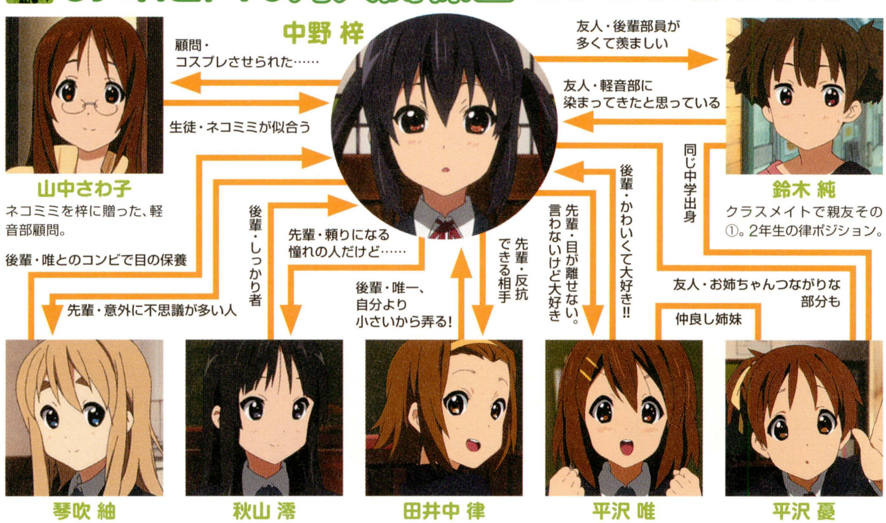
⬅夏祭り、偶然出会った唯たちと騒ぎながら、「先輩たちといると楽しい」と、梓は改めて思う。



⬆興奮冷ず、テントから抜けだしてきた梓たち。夜空を見上げながら、ずっとみんなでバンドが出来たらいいねと夢を紡ぐ。

あずにゃん対人関係図

今現在、梓は周囲をどう思い、どう思われてるのか総まとめ。梓は可愛がられているね。

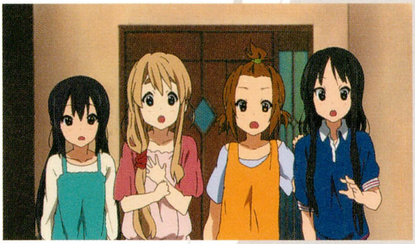


2年目の、そして最後の学園祭ライブ

梓2年 秋

部室が使えず、練習場所を求めて放浪する軽音部。梓はトンちゃんも連れていこうとするし、新曲の歌詞までトンちゃんへの愛に溢れているし。でもそんな中、唯たちのクラスの出し物が演劇に決定。3年生は演劇シフトへ。

第2期 17話
脚本：吉田玲子　絵コンテ：石原立也　演出：石立太一　作画監督：植野千世子
第2期 19話
脚本：横谷昌宏　絵コンテ・演出：内海紘子　作画監督：池田和美
第2期 20話
脚本：村元克彦　絵コンテ：石原立也　演出：米田光良　作画監督：門脇未来



➡「風邪ひいた……」と、唯からの電話。軽音部一同で駆けつければ、風邪を引いたのは憂だった



⬆外のスタジオまで借りて、学園祭ライブの準備。みんなは新曲の歌詞を持ち寄り、比較検討を始めるけれど、「ごはんはおかず」とか小説風味とか、まともな歌詞が全然ない!?

いつもゆらゆら揺れてる、
あなたの視線を感じるの…
見つめて、見つめないで、もうすぐあげるから
——ちょっと待っててね、トンちゃん

泊まり込みで練習したライブは大成功。でもこれが、軽音部最後のライブ。先輩たちが泣き崩れる中、梓は哀しみをこらえて励ます。……残される梓が、一番寂しいはずなのに。



⬅ライブ前日の泊り込み練習。終わった後は、寝袋に詰まってミノムシ状態に。



⬅梓たちのクラスの出し物は喫茶店。お茶屋の娘風な着物姿を披露。



⬅ステージの順番が迫り、緊張してきた軽音部一同。梓は「いつも通りに」と声をかけるけど……。

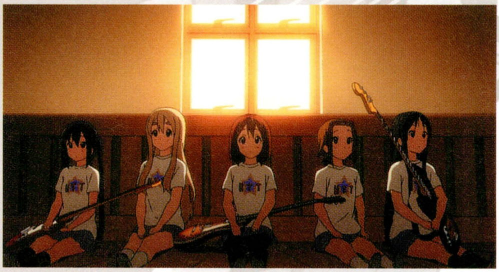


➡ステージ衣装と同じTシャツを着た観客たち。サプライズに感動しつつ“最後”のライブが始まる。



⬆泣き崩れる先輩たち。涙でぐしょぐしょのムギの顔を拭い、梓は「皆さんと演奏できて幸せです」と笑顔で語りかける。

子供みたいに
泣かないでください
……皆さんと演奏できて、
幸せです!



⬆「やり遂げた」達成感と、「終わってしまった」寂寥感が皆を包む。



撮影／norico

中野梓役

竹達彩奈 インタビュー

AYANA TAKETATSU

あずにゃん特集のトリを飾るのは中野梓役を演じた声優の竹達彩奈さん。チャームポイントやお気に入りエピソードなど梓の魅力を存分に語ってもらったぞ！

竹達 彩奈（たけたつ あやな）

6月23日生まれ。埼玉県出身。『けいおん!』『けいおん!!』の中野梓役。代表作は『夢色パティシエール』バニラ役、『Kiss×sis』住之江あこ役など。アイムエンタープライズ所属。



あずにゃん、その歴史と変遷

――第1期の8話から登場した梓ですが、物語を通して、最も変化したキャラクターではないかと思います。そこで最初に、登場時／1回目の学園祭ライブ／2年進級時～と、各時点での梓の印象を聞かせください。

竹達　梓は原作とアニメで、登場の仕方やその時の雰囲気が少し違っているんです。原作では最初から笑顔で、「唯先輩のギターに憧れています！」という感じがあるんですが、アニメの方では、もっとクールな感じで、野良猫とでも言うんでしょうか（笑）。あんまり笑わない真面目な子の印象が強かったんです。アフレコ前に原作を読んで、自分の中に勝手な梓のイメージを作っていたんですけれど、そのイメージを壊して作り直す必要があったので大変でした。

――演技も硬目に変更した感じでしょうか。

竹達　そうですね。後輩のツインテールという情報から、幼いイメージを持っていたので、初登場時の8話ではちょっと高い声で演じていたんですね。そうしたら収録後に「もう少し年齢を上げて、あんまり幼くなりすぎないで」という話になりまして。その後、アフレコ現場でいろいろとディレクションをしてもらい、梓の役を作っていった感じです。

――第1期ラストでの変化具合はどんな感じですか？

竹達　ちょっと柔らかくなったかなと思いました。第1期9話の時点では、先輩に対しての緊張感もありましたし、上級生ばかりの部にひとりで入っていくのって、戸惑いがあると思うんです。でも、みんなで一緒に初日の出を見たり、様々な時間を過ごしたりするうちに、ちょっとずつ懐いてきたかなと。野良猫が餌を食べてくれるようになった感覚でしょうか（笑）。

――そして第2期に突入と。

竹達　第2期では、梓も2年生になって、少し大人っぽくなりましたね。遊ぶところと真面目なところのメリハリが付いて、軽音部を楽しんでくれるようになったので、私もそういう雰囲気を出せるように頑張りました。第1期の登場直後なんかは、みんなに対して、「うわ……」と引きつつツッコミを入れていたような感じだったんですけど、第2期に入ってからは愛情があるというか、あまり先輩たちに遠慮せずにツッコミをするようになりました。でもそれは、先輩たちみんなとの距離感が近づいたからなんですよね。先輩たちも梓のツッコミを受けて、一層いきいきしていましたし。

ここが梓のチャームポイント

――多大な人気を集めた梓ですが、竹達さん一押しの梓のチャームポイントはどこでしょう。

竹達　いっぱいあります！　真面目だしツッコミ上手だし、ツインテールも可愛くてお気に入り。見た目は幼いのに、中身はしっかりという、そのギャップも好きですね。あと、意外にかわいい小物を使っているところや、お菓子が大好きなところとか。私もお菓子に弱いところは梓と似ています。母親とケンカして、「ママ超やだ！　ママ嫌い!!」みたいになっても、直後に外食に誘われたりすると「行く!!」ってなっちゃいます（笑）。私はお菓子というより、食べ物に弱いんです!!

――小物については、第2期で意外な面がいくつか出ましたね。

竹達　第2期2話の、通販グッズにハマっている梓は、意外だなーと思いました。マニアなグッズを買いあさり、しかもそれを自慢しているところとか（笑）。意外と買い物好きだったのも、子供っぽいというか、かわいいポイントですね。それに筆箱やペンがピンク色だったのも意外です。梓の私服はカジュアル系が多くて、女の子らしい色合いのものを持っているイメージがなかったですから。

――通販グッズの回というと、トンちゃんとの出会いも。

竹達　トンちゃんを買ってもらったばかりの時は、「私はただ、変な顔だなって見てただけです」とか、「特に欲しいと思ってなかったです」みたいな感じなのに、でも先輩たちが自分のことを思って買ってくれた子なので、誰よりもかわいがっていて……。17話の「部室がない！」の時も、練習場を探して放浪中、トンちゃんの水槽も台に載せて移動させようとして、唯に「ト

ンちゃんはうちの教室に置いたままでいいんじゃない？」と言われてたし（笑）。なんだかんだで、トンちゃんのこと大好きなあずにゃんなんですよね。そういうところもチャームポイントです。

梓の観どころ、ここがオススメ！

――お気に入りの梓エピソードを教えて下さい。

竹達　全部好きなんですが、個人的には16話の「先輩！」かなぁ。先輩たちに引きずられて、学園祭の練習もせずにダラダラしている自分に気づいて、「今日からは、カムバック私！」と気合を入れようとするんです。でもやっぱり先輩たちのペースに引き込まれて、またそれが心地いい。そんな中、唯先輩に「あずにゃんはあずにゃんだよ」って言われて、梓の中で「あ、このままでいいんだ」と答えが出る。この回は梓のいろいろな感情が表れていて、私は大好きなんです。それと24話の「卒業式！」も外せません。梓が泣きながら卒業しないで下さいと言う場面と、軽音部の4人が梓のために作った「天使にふれたよ！」という歌を演奏するシーン。この歌が最近いちばん好きな放課後ティータイムの楽曲なんですけど、歌詞の中に「おそろいのキーホルダー」とか、みんなと一緒に過ごした時間の思い出が詰まっていて、キュンと来るんです。梓は泣きながら聴いていましたが、私自身も梓の気持ちになって、〝今日で卒業なんだなぁ。寂しいような嬉しいような……〟と、そんな気持ちになりました。またその演奏を聴いた梓の感想が「……あんまりうまくないですね」だったんですけど、このセリフって、第1期1話で唯が律たちの演奏を聴いて、軽音部への入部を決めた時の感想と同じなんですね。最初と最後がつながったみたいな、すごく印象的なセリフでした。あと22話のバレンタイン。先輩たちに、いつものお礼と言ってチョコレートケーキを贈ろうとするんですけど、さわ子先生に〝もうすぐ卒業ね〟という話をされて、先輩たちがいなくなるんだと自覚してしまい、どう接したらいいかわからなくなる。この時の梓の姿も、強く印象に残っています。

――梓と言えば唯とのコンビが印象深いですが。

竹達　梓と唯のコンビなら、やっぱり9話の「期末試験！」ですね。商店街の演芸大会で、新ユニット「ゆいあず」を組んで、気の抜けた音頭風の「ふでペン〜ボールペン〜」ゆいあずVer.とか、「こきりこ節」を無理やり歌わされたりとか（笑）。本当は自分もテスト勉強しないといけないのに、でもやっぱり気になって、唯先輩が心配だから「私も一緒に出ます！」と言う場面も、梓は本当に唯のことが好きなんだなって感じることができました。

――「ゆいあず」では、漫才みたいな前説もやっていましたが。

竹達　梓は本当はやりたくなかったと思うんですけど、でもおばあちゃんのために頑張ってる唯を手伝いたいという気持ちの方が強かったのかなと思います。

終わりだけど、終わりじゃない

――最終話の卒業式は？

竹達　先輩たちみんな卒業しちゃうということで、梓は〝ちゃんと送り出さなきゃ〟という気持ち、〝でもやっぱり寂しい〟という気持ち、〝これからはひとりなんだから、しっかりしないと……〟という気持ち、いろんな気持ちが渦巻いていたと思うんです。卒業が近づいてからの梓って、泣きたいことがいっぱいあったと思うんですけど、泣かなかったんですよ。20話の学園祭ライブの後も、梓だけは泣かないで、ムギの涙を拭ってあげたり。でも本当に寂しいのは、ひとり残される梓なんだと思うんです。その我慢できない思いが最後に爆発して、「……卒業しないで下さい……」って泣いた時は、ようやく梓の本音が見れたと思いました。いっぱい我慢して、感情に出さないようにしていた部分が表に出て、私もアフレコの時に泣いちゃいました（笑）。

――梓の気持ちと重なって。

竹達　泣きすぎて喋れなくなっちゃったんですよ（笑）。第1期1話から、私は当初見学でしたけど、ずーっと一緒に作ってきた作品でしたし、梓としても、竹達彩奈としても、どうしようもない寂しさを感じました。でも実はまだ、終わったっていう実感が湧いていなくて、またすぐ会えるような、そんな気持ちでいるんです。私自身はこの作品が、



初のTVアニメ出演作で、いろいろな出会いと気持ちをいただきました。第1期ではギターの練習もしたし、横浜アリーナにも立ったし(笑)、そして第2期が始まって。昨年の第1期放送開始から1年半とちょっと、駆け抜けたな！という感じです。この作品を通して頂いたものについては、たぶん一生忘れられないと思います。

——最後にファンにメッセージをお願いします。

竹達　本当にありがとうございます。応援してくださった皆さんからも、たくさんのパワーを頂きました。ファンの皆さんも、物語が終わったという実感がまだないでいるんじゃないでしょうか。でもこれからも、CDやBlu-rayやDVDがリリースされるので、まだ本当に終わりというわけではないです!!　ぜひまたCDやBlu-rayで、この作品の世界に戻ってきて楽しんでください。

あずにゃんキャラクター人物評

田井中 律



普段は「もうしょうがないなぁ」と思っているけど、ここぞというときにみんなをまとめてくれる点は、すごい評価しています。ちゃんと部長らしいと思っていますよ。

秋山 澪



澪は本当に尊敬する先輩で、梓的にはリスペクトしている人。でも怖い話とか人前に出るのが苦手とか、そんなところはかわいくて面白いと思ってそうですね。

平沢 唯



第一印象は最悪だったと思うんですよ。でも、ほんわか温かいとこと、誰とでも仲良くなれるところに、梓も惹かれていったんでしょうね。

鈴木 純



純は言いたいことを言える距離感で、5話「お留守番！」でも、フリーダムな行動をする純に辛口な言葉を投げていました。性格的には正反対だと思うんですけどね。

平沢 憂



梓にとって、親友みたいな存在ですね。でも唯に甘いところは低評価！　もっとビシビシいかないと、と梓は思っています。軽音部にも入って欲しいでしょうね。

琴吹 紬



第2期になってから、一緒にいる機会が増えました。20話ではムギの涙を拭ってあげたり、梓の中で「私がしっかりしなきゃ」というお姉さん気分があったかも。

WE LOVE Azu-Nyan♥



世紀末
オカルト学院
OCCULT ACADEMY

【世紀末オカルト学院】テレビ東京系列6局にて放送中／BD・DVD1巻好評発売中（アニプレックス）
STAFF――原作・制作：A-1 Pictures／監督：伊藤智彦／シリーズ構成：水上清資／キャラクター原案：麻生我等／キャラクターデザイン・総作画監督：千葉崇洋／製作：アニプレックス、テレビ東京

世紀末オカルト学院のファンブックが11月に発売予定！

原画:細居美恵子　仕上げ:佐々木梓　特効:南條楊輔

神代マヤに○○されたい!!

We want... we want Maya to do ***!!

彼女ナシではいられない!?
マヤ様に踏まれたい人集合!

　学長である父の死を機に、私立ヴァルトシュタイン学院を訪れた神代マヤ。彼女が未来人の内田文明と共に「ノストラダムスの鍵」を探し、父を死に追いやった勢力を突き止めんとする「1999年7月」を舞台としたアニメ――それが本作『世紀末オカルト学院』である。作品の合間に挟まれるオカルト話や20世紀末ならではの小ネタを楽しみつつ物語を味わう人が、本作のファンには多いと思われる。

だが、本誌編集部はあえて「神代マヤそのものが素晴らしい!」と声高に主張したい。

　初登場時から見事なまでのドSキャラを見せつけた彼女に、心奪われた視聴者も多いのではないだろうか。いやいや、魅力的な女性に踏まれたい、罵られたい、そして時には嫉妬されてみたいと欲することは、ある種の人間にとっては自然なことだ。

　本特集では、そんな神代マヤ、いやマヤ様の素晴らしさを取り上げた。マヤ様に踏まれたい人もそうでない人も、その魅力の一端を感じていただきたい。



ドSな貴女に責められたい!!

**Please trample me, condemn me,
beat me, and... more!**

責めの姿勢を貫き通す サドっ気あふれる女王様！

マヤ様を語る上で外せない要素が、そのサディスティックな性格である。「今時、サディストのヒロインは珍しくないのでは？」と思われる読者もいるかもしれない。しかし、マヤ様を単なる暴力女と侮るなかれ。本項では、彼女のドSさが伝わるシーンを抜粋して掲載する。

マヤ様の責めは、一つひとつの行為全てに、相手に対する彼女の想いが込められている。それは時に憎悪であり、時に嫉妬のような感情も含まれているかもしれない。しかし、単調な暴力ではなく人間味が伝わってくるからこそ、第三者は一種の感動を覚えるのである。

ただ、本作を楽しむ際にそこまで細かく考える必要はない。きっとあなたも、マヤ様の攻撃性の中で光る美しさに、自然と視線が奪われていくだろう。そして一部の人は「文明、俺と代われ！」と叫びたくなるはずだ。







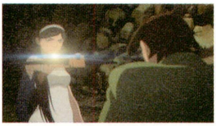




罵倒し、胸倉を掴み、足場にし、スプーンやヒールを投げつけ……マヤ様の日常の振る舞いから、そのドSっぷりは十分伝わるはずだ。女王様という言葉もしっくりくる。この若さでサドっ気たっぷりなので、将来が実に楽しみだ。それにしても、マヤ様に責めてもらえる文明が非常に羨ましい。ズルい。

罵る！









撃つ！

マヤ様が最も得意としているであろう武器がボウガン。これまで3・4・8話で使用。モスマンだろうがチュパカブラだろうが文明だろうが（!?）冷静に狙い撃つ！　ああっ、敵を狙うその目線に射抜かれたい…。





殴る!

マヤ様がボウガン並に用いるのが、信頼できる己の拳。手首の腕輪をメリケンサック代わりに構えたら、要注意。また、殴りかかる際の表情の豹変具合も注目ポイント。2話で文明を殴る時、一瞬だけマヤ様の目が光っている。




斬る!

たとえ実父の身体であろうと、マヤ様は容赦しない。躊躇うことなく斧を振るい、首を撥ね飛ばす。その姿は惚れ惚れするほど艶やか。一連の動きだけでも美しい!







学長室に侵入した不審者は、槍で追い払う! 実に華麗な槍遣い! 首筋に刃を突きつける姿もサドっ気満点だ。なお、学長室には日本刀や猟銃など、様々な武器が置かれている。日本刀を構えるマヤ様も見てみたい…。

突く!

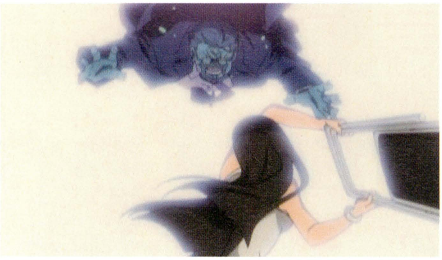


叩く!

手に注目! グーではなくパーで引っ叩いている、貴重なシーンなのだ。普段とは異なる「年頃の女の子らしさ」が、この平手打ちに表れている。

打つ!

パイプ椅子を振りまわすマヤ様。彼女の手にかかれば、身近な物は全て凶器と化す……のかもしれない。





堪能したい!!　絶対領域

Please show me your "absolute area"!!

周囲の視線には意外と無防備？ スカートと靴下が作る神の領域

ドSな部分も十分魅力的だが、マヤ様といえば、白のワンピースと黒のニーソックスが特徴的。そんな白と黒の境界に生み出される僅かな太股の露出部分が、彼女の絶対領域である。

脚を組む姿勢がお気に入りらしいマヤ様。晒された太股のラインからは、適度な肉感と弾力が伝わってくる。しかも、本作ではマヤ様の脚のカットが多く、絶対領域を堪能する機会も多い。脚フェチならずとも注目だ。

ここまで脚の映る機会が多いと、絶対領域だけでなく短いスカートの中も気になるが……。













いつでもどこでもニーソックス!

マヤ様はこの黒いニーソックスが大層お気に入りらしく、シャワーを浴びる時や水着の時以外は常に着用という徹底ぶり。体操着の時でさえ愛用している（……が、ハーフパンツの丈の都合上、体操着姿では絶対領域を見ることができない）。

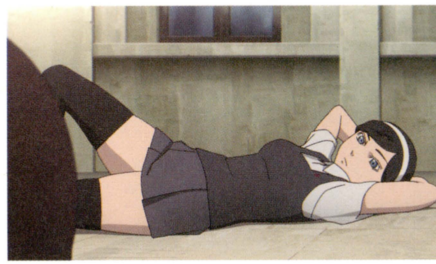


学院内でも見せつける!

制服姿でも絶対領域は健在！　プリーツスカートが生み出す絶対領域には、白のワンピースとは異なる魅力がある。学長自ら絶対領域を見せつけてくれる学院だなんて……実に羨ましい！　最高じゃないかヴァルトシュタイン学院！……ちなみに、亜美やこずえと比較すると、スカートの丈が通常の制服より短いことが分かる。脚を出すのは趣味!?







お気に入りの姿勢は体育座り!?

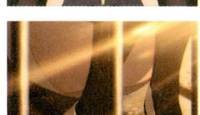
何故か多い姿勢が、この体育座り。いつでもどこでも椅子の上でも、両脚を抱え込むように座っている。学長、それは行儀が悪いですよ！

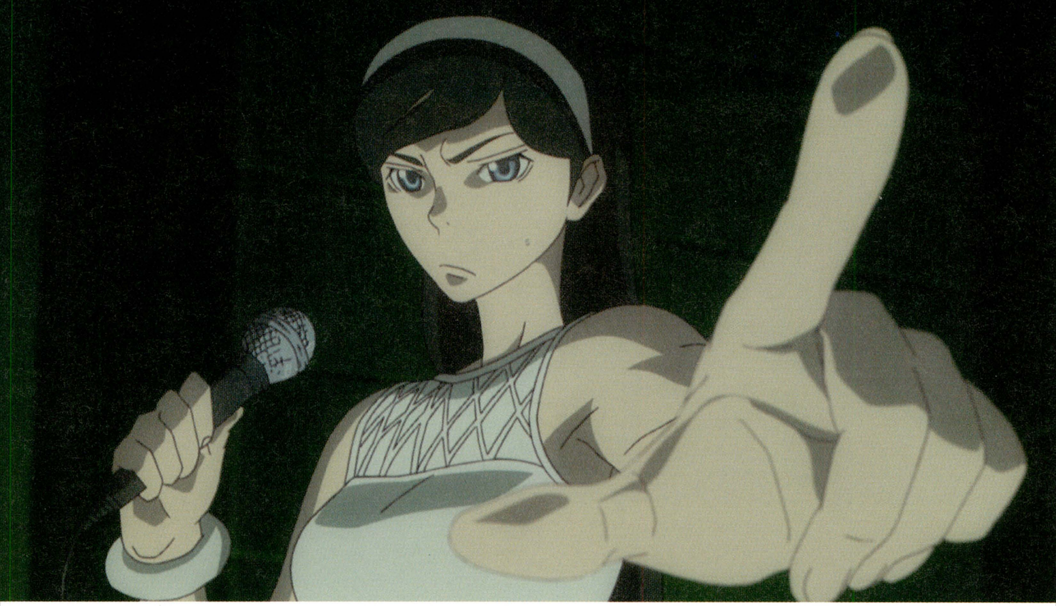



打ちひしがれる時、落ち込んだ時、考え込む時――マヤ様がこの姿勢になる時は、そんな時が多い。自分を守るかのように脚を抱える姿は、普段と異なり儚さを帯びているようにも見える。







貴女の表情を見ていたい!!

However,
we love your expressions!







ポーカーフェイスには程遠い隠せない感情と多彩な表情

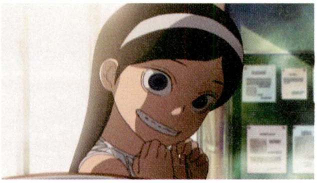
マヤ様の考えていることは分かりやすい。変顔と疑いたくなる表情から照れ顔まで、様々な感情が表に出るからだ。これぞ、マヤ様最大の魅力である。初めはしかめ面ばかりのマヤ様だったが、話数を重ねるごとに柔らかい表情が増えているのも特徴。

本誌に掲載したマヤ様の表情はほんの一部であり、作中でも様々な表情を見ることができる。

幼い貴女にも視線は釘付け!!

マヤ様が表情豊かなのは、幼少時から変わらないらしい。本物の口裂け女のような微笑みを浮かべたり、怪談話に目を輝かせる一方で雪ソリの速度に怯えたりと、年齢相応の愛らしさに加え現在のマヤ様に通じる部分も窺える。

















ドSでセクシーで、どこか幼い
飽きることのないマヤ様の魅力

以上、マヤ様の素晴らしさについて、本誌なりに紹介させていただいた。加虐的で、脚も綺麗で、見るたびに新しい表情を発見させられる。危険さを感じるけれども、気になって仕方がない。そんな不思議な魅力を兼ね備えた存在がマヤ様なのだ。

本作はもうじき完結を迎える。しかし、本誌読者は本作の最後の一瞬まで、マヤ様の言動から目を離さないでいただきたい。







杏仁豆腐がアイドルマスターとともに歩んだ5年間がここに結実!!

杏仁豆腐 イラストワークス ブリリアントアイドル

発行：一迅社　定価：3,000円（税込）









公式アイテムや雑誌描き下ろし、CDジャケット用イラストはもちろん、大量のラフも収録。新規描き下ろしも!!

大好評重版出来!!



【それでも町は廻っている】
月刊「ヤングキングアワーズ」連載
単行本１～７巻発売中（少年画報社）
作：石黒正数
10月7日より、TBS系列局でテレビアニメ放送開始。

下町商店街のメイド喫茶で繰り広げる、笑い時々しんみりな日常

There is laughter and is a quiet daily life that happens in maid cafe in shopping street downtown.

非凡なギャグセンスが冴えるメイド喫茶コメディ

INTRODUCTION

「メイド喫茶」の看板を掲げながらも、店長は推定 60 オーバーのババア（失礼）、メイドは萌えも色気もないおバカ女子高生——。
このシュールなご陽気ギャグ漫画を絶賛するのは、Key のシナリオライター・麻枝准氏。
麻枝氏、作者の石黒正数氏のインタビューを交えつつ、本作のおかしな魅力に迫る。

SUKI POINT 01

生き生きとしたヒロイン像

Character design not thrown in age.

SUKI POINT 02

思わず唸るギャグセンス

The motion is lovely in the impact.

SUKI POINT 03

人と人とのつながりがいい！

Anyway it is Makoto LOVE.

麻枝　准

PROFILE

PC ゲームブランド「Key」所属シナリオライター、作詞・作曲家。『CLANNAD』『AIR』『リトルバスターズ！』など数々のヒット作を生み、一時代を築く。2010 年には『Angel Beats!』で初のアニメ脚本にも挑戦。



01

メイド喫茶シーサイドに集う自由すぎる人々

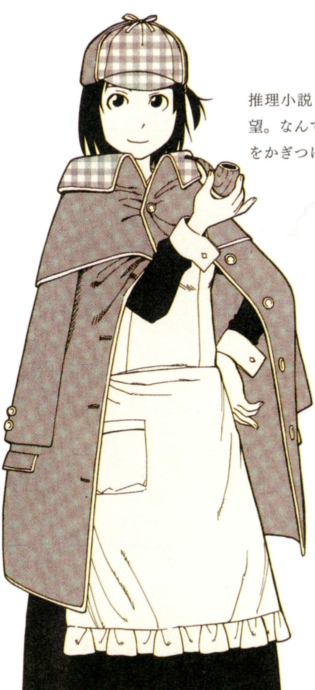
Too wild people gather in maid cafe Seaside.



天然女子高生メイド
嵐山歩鳥

下町育ちの女子高生。喫茶シーサイドでメイドのアルバイトをしている。よく笑い、よく泣き、よく騒ぐ、やたらとテンションの高いノーテンキ少女。

昼は女子高生、夕方はメイド、そして時々探偵。意外と推理力は高いが、学校の成績はよくない（特に数学）。



推理小説を愛読する歩鳥は探偵志望。なんでもないことに事件の匂いをかぎつける探偵脳の持ち主だ。

萌えとは無縁のメイド喫茶に今日もたむろす暇人たち

可憐な少女たちがメイド服に身を包み、「お帰りなさいませ、ご主人様」と笑顔を向ける——。そんな癒しの場とはかけ離れたメイド喫茶が、下町商店街に存在する。喫茶シーサイド——そこは老婆とポンコツ女子高生が働くおかしな店。近所の暇人や地元の学生がたむろす、「萌え」の極北にある店だった……。『それ町』の通称で親しまれるこの漫画は、下町のメイド喫茶を舞台に贈るご近所コメディ。歩鳥をはじめ、学校の仲間、商店街のオッサンなど強烈な個性がぶつかり合い、妙に熱量の高いドラマが生まれるのだ。

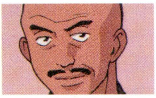
丸子商店街へようこそ！



真田広章
歩鳥の幼なじみで、商店街の魚屋の息子。歩鳥に恋する奇特な少



針原春江
明石家さんま顔の同級生。気立てがよく、子供になつかれやすい。



真田勇司
真田広章の父。シーサイドに集う、商店街３馬鹿トリオのひとり。



菊池貴則
八百屋のご主人。商店街３馬鹿トリオのリーダー格。



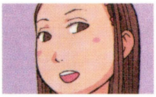
荒井和豊
クリーニング屋の店主。商店街３馬鹿トリオのひとり。



松田旬作
トラブルメーカーの歩鳥を天敵扱いする、町のおまわりさん。



森秋夏彦
歩鳥の担任教師。フリーダムな歩鳥に、ほとほと手を焼いている。



伊勢崎恵梨
歩鳥の弟・タケルに恋する同級生。女子グループのリーダー。

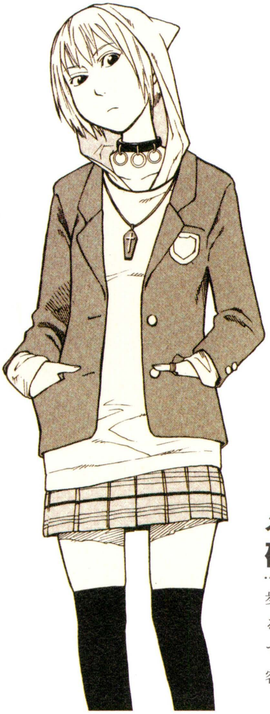
メイドさん２号 辰野トシ子

歩鳥の同級生。歩鳥の適当すぎるメイドぶりに喝を入れるため、喫茶シーサイドで働くことに。歩鳥の幼なじみ、真田に片思いをしている。

クールな先輩 紺双葉

歩鳥の先輩。クールな一匹狼タイプだが、いつしか歩鳥のペースに巻き込まれ、仲よしに。得意な楽器はベース。卓球が伝説的に強い。





麻枝准

COMMENT
ヒロインがミステリー好きっていうのが、面白いですよね。でも、僕が好きなのは紺先輩。こういうクールでツンとしたキャラが好みなんです。また、いろいろな角度から街を描く、視野の広さも魅力。歩鳥が近所の人たちと絡んで、ひとつの街全体を描こうとしているのがいいですね。僕は人づきあいが苦手なので、こういうコミュニティへのあこがれは全然ないですけど（笑）

メイド長 磯端ウキ

歩鳥を子供の頃から可愛がっている、喫茶シーサイドのマスターにしてメイド長。面倒見がいいが、常連客にはズケズケものを言う。



02 表情、動きを含めたギャグセンス

Great sense of gag including motins and expressions.

笑いに厳しい麻枝准も絶賛！センスが光る『それ町』ギャグ

「自分は、ギャグの選定眼がかなりシビアなんですよ。でも『それ町』は別格。1巻を読んだだけでセンスを感じました」

麻枝氏がそう語るように、『それ町』最大の魅力と言えるのが、ギャグ。歩鳥の言動や表情で笑いを誘ったり、オーソドックスなボケツッコミを披露したり、シュールなネタを仕込んできたり、さまざまなタイプの笑いが詰め込まれているのだ。

Keyの作品でも日常シーンにギャグを散りばめてきた麻枝氏だが、『それ町』とは笑いの質が違うと言う。

「自分が書くギャグはベタですが、『それ町』は斬新さが勝っています。ジャンルは違いますが、どちらも大衆受けするギャグという点では共通してるのかなと思います」

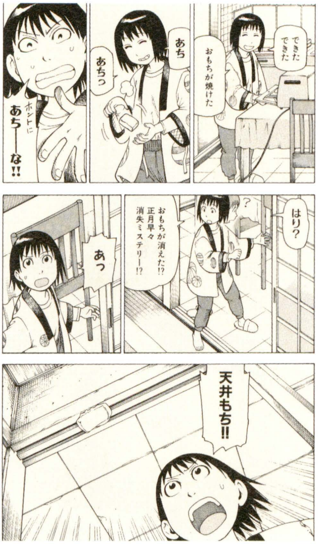
ギャグのセンスばかりは、努力して身につくものではない。時に声を上げ、時にニヤリと笑った後には、石黒正数の非凡なセンスに唸らずにはいられない。



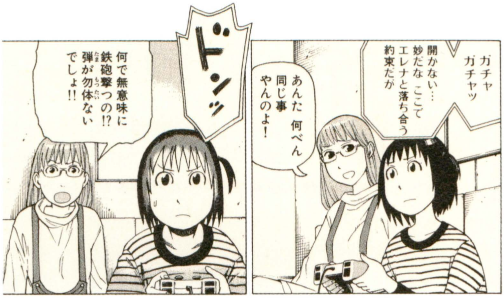
歩鳥のドジが炸裂する、スラップスティックな笑いも。萌えとはかけ離れた豪快アクションにも注目。

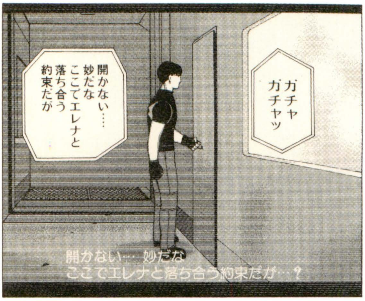


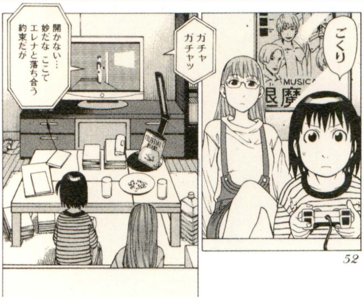
歩鳥の頭の中は、いつも楽しげなことでいっぱい。時々、常人には理解できない行動を取ることも。



焼きあがった餅を「熱っ！」と放り投げたら、天井にべっとり。この後、嵐山家を悲劇が襲う!?







麻枝准

COMMENT

ゲームをプレイする歩鳥が、同じ場面でえんえん『ここでエレナと落ち合う約束だが』って繰り返すギャグがシュールで好きです。オチをつけず、このまま終わってもいいぐらい。このセンスは、素直にスゴイと思います

おかしいのは歩鳥だけじゃない!

歩鳥のノーテンキさがうつったのか、喫茶シーサイドの周辺は磁場が狂っているのか、商店街の人々もそろってどこか変。人間だけでなく、嵐山家のペット・ジョセフィーヌ（タヌキではなく犬です）までなんだか奇妙……。こんな面々が集うんだから、静かな生活なんて送れるはずない？



シーサイドにたむろす常連トリオのバカ度もレベル高い。クリーニング屋の荒井さんは、天然系バカキャラ。



イケメン枠かと思いきや、ギャグ要員だった真田くん。エロ本が見つかり、「エロユキ」呼ばわりされる。



ジャンプしたトシ子の着地先は、歴史教師の足の上！ 真面目に解説をつけるあたりが心にくい。



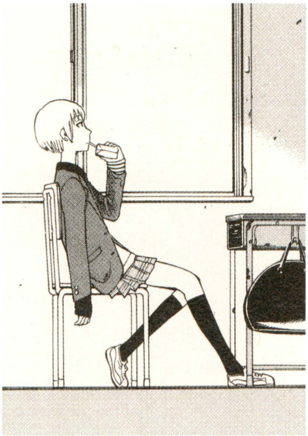
03

ご近所づきあい、友情…歩鳥をめぐる人間関係

Relationship with Hotori's friends and neighbors.

日々のドタバタを通じて町全体のつながりを描き出す

メイド喫茶で、学校で、嵐山家で繰り広げられる、ドタバタ劇の数々。そして時折思い出したように織り挟まれる、人情味あふれるエピソード。これらを通じて描き出されるのが、下町商店街の人間模様だ。こうした人と人とのつながりこそ、ゆるやかに続く日常の象徴。おバカな事件が起きても、歩鳥が泣いても笑っても、町の光景は変わらず日々は絶え間なく流れていく。そう、「それでも町は廻っている」のだ。



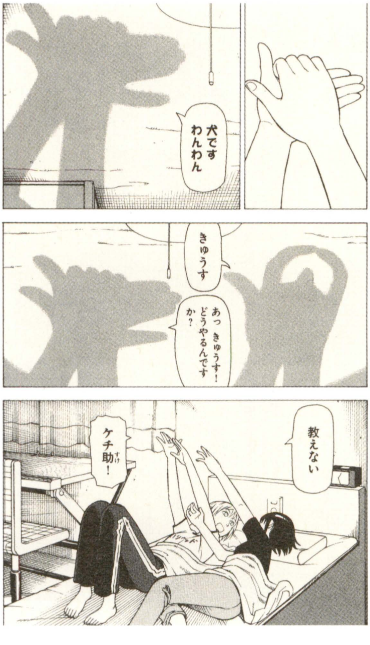
クラスではいつもひとり。孤独を気取っているわけではないが、周囲と馴れ合う気もない。

Case1 紺先輩と歩鳥

孤高の一匹狼だった紺先輩も、歩鳥といるとガードが緩むよう。いつのまにか、すっかり仲良しになってしまう。2人がじゃれあう姿は、見ている読者をも幸せな気持ちにしてくれる。

そんなクールな紺先輩も、歩鳥といっしょだと笑ったり、怒ったり、叫んだり。時々顔面崩壊してるし……。





麻枝准

COMMENT

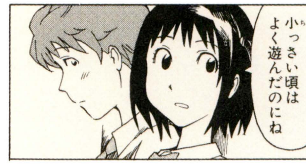
紺先輩と歩鳥の絶妙な距離感がたまりません。紺先輩が歩鳥の日常に溶け込んでいること自体がスゴイですし、その光景を見ているだけでほんわかします。5巻に紺先輩との距離が縮まった時の回想エピソードがありますが、あの回はすごく好き。紺先輩の登場頻度が、そんなに多すぎないところもいいんですよね



Case2 真田と歩鳥

幼い頃から商店街で育ち、今も腐れ縁が続く歩鳥と真田。作中では、母を亡くしたばかりの、幼い日の真田のエピソードも描かれる。今ある日常がいかにもろく、いかに大切に守られているか、大いに考えさせられる。

昔ほどべったりいっしょに過ごすことはないが、２人の絆は深い。





歩鳥への恋、トシ子を含む三角関係も、ある意味見どころ？

Case3 商店街の人々と歩鳥

陽気で人なつっこい歩鳥は、商店街のみんなと仲良し。シーサイドの常連客だけでなく、骨董屋のお姉さん、おまわりさんなど様々な人物との関係が、丁寧に描かれている。



3馬鹿トリオ

店に来ては、うだうだしている３人組。歩鳥ともいい友人だ。





弟&妹

年の離れた弟&妹と、同じ目線で接する歩鳥。妹の雪子は歩鳥以上にブッ飛んでいて、嵐山家の血を感じさせてくれる？



警察さん

厄介ごとばかり引き起こす歩鳥に、いつも悩まされているおまわりさん。でも、２人の過去には意外な縁が……？

「それ町」サポーターインタビュー

麻枝准

Interview with Jun Maeda
It's so wonderful to express gags in his own drawings.
I'm almost envious of "Sore-Machi" that has good drawings and gags.

自分のギャグを自分の絵で表現できるのは、究極の武器。ギャグも絵も素晴らしい『それ町』に、嫉妬すら感じます。

きっかけはファンの勧め冴えるギャグに脱帽！

―そもそも麻枝さんが『それ町』に出会ったきっかけは？

麻枝　「Angel Beats!」が放送される前、このアニメの公式サイトでブログを書いていたところ、ファンの方に勧められたんです。「絶対面白いから！」ってお勧めされたのでamazonでチェックしたところ、軒並み高評価。「これはちょっと読んでみなアカンな」と手に取ったら、すごく面白くて。

―そういう機会は頻繁にあるのでしょうか。

麻枝　ファンの声は、参考にさせてもらってますよ。お勧めされたらチェックします。

―読んでみた感想は？

麻枝　こういうのって日常系って言うんですか？　この手の作品の中でも、ギャグのセンスがズバ抜けてるんですよね。

―こういう漫画を読むときにも、仕事目線なんですか？

麻枝　いやいや、単純にファンとして読んでますよ。でも、やっぱりギャグに関しては、「やるな～」とか「うわ、やられた～」と思いながら見てますけどね。漫画になるとさらに表情とか動きがつくから、「ああ、絵を描けるっていいな」ってうらやましくなります。ギャグよし、絵よしで僕の嫉妬の究極系じゃないですかね。感動縛りもないし(笑)、ここに描かれているのは、自分が仕事を始めた時にめざしたような夢のような作品なんです。ひたすらコメディやれギャグで笑わせれて。

―麻枝さんは、そもそも漫画を読むんですか？

麻枝　そんなに読むほうではありません。でも以前から『苺ましまろ』が大好きで、ずっと日常系でギャグが冴えてる漫画を探してたんですよ。そうしたら、この作品が「キタ！」って感じで。最高ですよね。

―漫画にはあまりなじみがなかったのですか？

麻枝　これでも小学生時代の夢は、漫画家だったんですよ。自作のアドベンチャーブックを作って回覧したりしてました。内向的で友達づくりも下手でしたが、自分が新作を書くとみんなが奪い合って喜んでくれるんです。その頃から作り手だったんですね。絵がうまい人が周りにいたので、漫画は挫折しましたけど。

―描けるものなら、今でも描きたいと思います？

麻枝　自分のギャグを自分の絵で表現できるのって、やっぱり究極の武器ですから。でも効率の問題があるから厳しいですね。自分の場合、感動させなきゃいけないって縛りがあるので、余

「ネムルバカ」

COMMENT

コミック１巻発売中（徳間書店）　作：石黒正数

「この漫画に登場する先輩は、少し紺先輩に似てるんです。『それ町』ほど万人受けしないかもしれませんが、こちらもお勧めです」



ONE MORE RECOMMEND

計あこがれるのかも。

お気に入りは紺先輩でも複雑な思いが…

――お気に入りのキャラは？

麻枝　うーん、紺先輩なんですが、そう言っちゃうことにも抵抗があるんですよね。

――と言うと？

麻枝　いかにも人気がありそうなキャラでしょう？　石黒先生も「また紺先輩かー」って思っちゃうんじゃないでしょうか。そう考えると、申し訳ない気がしてくるんですよね。

――やっぱりクリエイターの立場で考えられるんですね。

麻枝　石黒先生が「やっぱり紺先輩しか見てもらえてないのか」と思ったとしたら、悪いですしね。紺先輩が1作品の中でパワーバランスがおかしくなるほど突出した人気キャラになってることに、石黒先生も悩んでるはずなんですよ、たぶん（笑）。やっぱ紺先輩描くとアンケートの返りがいいだとか（笑）。

――紺先輩のどんなところに魅力を感じますか？

麻枝　難攻不落の壁を築いている人が、心を開いてくれると萌えるんですよ。紺先輩って、その究極じゃないですか。到底心を許してくれそうもないのに、いつのまにか友達になっちゃうところがカタルシス。それに、歩鳥との関係性がいいんですよね。この2人のツーショットを見ると、いいなーと思います。

――これから読む方に、お勧めをするなら？

麻枝　現在7巻まで続いていますが、どれを取ってもクオリティが高いんです。1冊500円程度でこれだけのものを読めるっていうのは、本当にすごいと思います。1話1話のプロットがとても練り込まれていて、しかもそれをキープしているのがすばらしい。自分はゲームやアニメのシナリオ、漫画の原作もやりましたが、結局尺の違いだけで作り方は変わらないんですよ。『それ町』は、つくり込みがハンパないなと感じました。

――石黒正数さんのほかの作品は読みましたか？

麻枝　読みました。実は『それ町』よりも『ネムルバカ』という作品のほうが個人的には好きなんです。少し前の作品なので、今回は『それ町』をお勧めさせていただきましたけど。バンドをやってる先輩と、熱中するものが見つからない後輩の日常を描いた漫画で、『それ町』とはテイストが違いますがこちらもすばらしい作品です。バンドやってる先輩のキャラクターが、またいいんです。僕の好みのキャラですね。

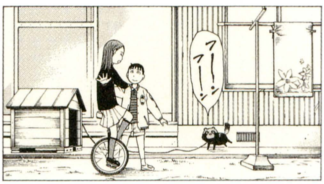
――最後にひと言お願いします。

麻枝　自分の作品が好きな方は、きっと楽しんでいただけるんじゃないでしょうか。おこがましい話ですが、ギャグのジャンルは違えどセンスは似ているかなと思いますので。もれなく大衆受けするギャグですしね。アニメ化もされるそうなので、丁寧に作られることを期待しています。



男子に比べ、ずっと大人の小学生女子。そのギャップを描いたエピソードも、麻枝氏のお気に入り。「自分には書けないタイプの話です」







「それ町」作者インタビュー

石黒正数

Intervew with Masakazu Ishiguro
-the author of “Soredemo machi wa mawatteiru”.

直接的な説明が無くても、何度か読んでいるうちに誰が誰を好きで、誰が苦手かを仄かに感じられる漫画になると良いなと思ってます。

――この作品が誕生した経緯をお聞かせください。

石黒　少年画報社への持ち込み原稿を見ていただいた後、商店街モノの企画を提案し、一年後めでたく連載に至りました。企画の段階では、主人公は普通の古い喫茶店でバイトする筈だったのですが、連載開始までに紆余曲折あってメイド喫茶で働く事になり、結果的にそれが作品の顔になりました。

――石黒先生ご自身はどのようなことを意識して描かれていますか?

石黒　あんまりギャグという形では意識していないんですが、面白い会話をさせようという努力はしています。それが度を越えた時にギャグシーンになるのかもしれません。本人らは会話のつもりでも、端から見たらコントというラインを狙って描いてます。人々のつながりについては、学校や職場ではよく会話するけどプライベートで一緒に遊ぶ事はないくらいの関係とか、一緒に居るとつい地が出てしまう気の置けない相手とか、色んな距離感や、つながりの度合いを考えつつ描いています。直接的な説明が無くても、何度か読んでいるうちに誰が誰を好きで、誰が苦手かを仄かに感じられる漫画になると良いなと思ってます。ヒロインたちは、漫画のキャラではあるけど、ギリギリ居そうだと思えるラインを意識しています。毎日一緒に居るとウザそうだったり、実は腹黒かったり、ヒロインとして綺麗すぎないような。

――麻枝さんは、各話の練りこまれたプロット、ネームにも感動じていました。

石黒　ちゃんと起承転結をつけるようにしている事と、一応毎回テーマみたいなものを設けてエピソード羅列しただけの漫画にならないよう気をつけているつもりです……僕の中では。プロット、構成にちょっとしたギミックめいたヒネリを入れるクセに関しては、長年藤子F不二雄を敬愛してきた事と、推理小説好きの影響が大きいように思います。

――石黒先生ご本人は、これまでの連載で特に気に入っている回はありますか?

石黒　それが、ちょいちょいあるんですよ(笑)。少なくとも自分が読み返して楽しい漫画を描く、というのが最低ラインの目標なので。その中でも好きなのは雪女の話「下町雪訪い小話」です。ミステリとSFと商店街とキャラクターの要素が均等に入ってる感じがして。

――お気に入りのキャラクターはいますか? こちらも理由と併せてお聞かせください。

石黒　総合的性格、容姿では、やはり歩鳥が好きです。そして歩鳥と一緒に居る時の紺先輩が好きです。紺先輩みたいなややこしい性格の人にとって歩鳥は救いだと思います。あと、タッツン、亀井堂静は描いてて、こう……ムラムラして良いです。

――『それ町』をお薦めされた麻枝准さんへのメッセージなどがあればお願いいたします。

石黒　僕の漫画のコメディとかギャグって照れ隠しなんです。良い話、泣ける話、熱い話を描くのがどうしても気恥ずかしい



10月よりTBSほかにて TVアニメスタート!!

Animation seen on television from October in the TBS chain!!

から誤魔化そうとして生まれた笑いだったのではないかと思います。「泣ける」という事を一ジャンルとして確立させ、「泣かせ」に責任感を持って向かい合っておられる麻枝さんに、この度『それ町』を推していただいた事は大変恐縮です。そして、僕の物語のスタイルは「笑い」なのかな、と自分で再認識する機会になりました。ありがとうございました。

——10月からはアニメもスタートします。アニメに期待される点、注目してほしい点などがあればお聞かせください。

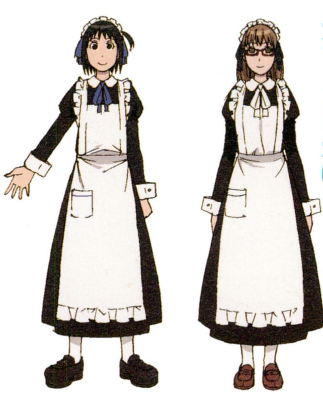
石黒　くるくる動く歩鳥の表情が、本当の意味で動きます。それからモデルになった町にアニメスタッフが何度も何度もロケハンで足を運んで、あの町の雰囲気を再現しようとしています。それは僕自身漫画でやろうとしていた事です。全体に漂う雰囲気が再現され、それを感じてもらえたら、と期待しております。

——最後に「キャラ☆メルFebri」読者へメッセージをお願いします。

石黒　初めまして、の方も多かろうと思います。表紙がメイド詐欺、中身は商店街モノ、といわれる漫画です。でも、女子高生メイドが主人公なのは紛れも無い事実なんです。よろしくお願いします。



お、おかえりなさいまス
ゴスジン様ッ!



こ…こんなの
メイドカフェじゃないッ!





はあ?
あたしゃ店長だよ

【それでも町は廻っている】
原作：石黒正数
（少年画報社／月刊「ヤングキングアワーズ」連載）
STAFF——総監督：新房昭之／シリーズ構成：高山カツヒコ／副監督：龍輪直征／キャラクターデザイン・総作画監督：山村洋貴／アニメーション制作：シャフト
CAST——嵐山歩鳥：小見川千明／辰野俊子：悠木碧／磯端ウキ：櫻井孝宏



【聖痕のクェイサー】DVD1～5巻発売中（ビクターエンタテインメント）

STAFF――原作：吉野弘幸・佐藤健悦／監督：金子ひらく／スーパーバイザー：名和宗則／キャラクターデザイン：うのまこと／シリーズ構成・脚本：上江洲 誠／美術監督：鈴木隆文／音楽：加藤達也／アニメーション制作：フッズエンタテインメント

CAST――サーシャ：三瓶由布子／織部まふゆ：藤村 歩／山辺 燈：豊崎愛生／テレサ・ベリア：茅原実里／カーチャ：平野 綾／桂木 華：日笠陽子

震えよ！恐れとともに跪け

Shiver! Down your knees in awe!

ふたつのふくらみに魂を焦がした、一点突破の骨太アクション作品

INTRODUCTION

女性から聖乳〈ソーマ〉と呼ばれる生体エネルギーを得ることで
特定元素を自在に操る特殊能力者クェイサー――
要するに、おっぱいを吸って強くなるヒーローの活躍を描く、
ぶっ飛んだアクションアニメ。この作品を推薦するのは、新房昭之監督。
はたして、その理由とは？　本作の唯一無二の魅力に迫る。

SUKI POINT 01

ファンの期待を裏切らない構成が素晴らしい

The plot comes up to fan's expectations.

SUKI POINT 02

おっぱいへのこだわりがすごい

Breasts! Breasts! Breasts!

SUKI POINT 03

手に汗握る熱血ストーリーが楽しい

Exciting and hot blood story.

新房昭之

PROFILE

アニメーション監督、演出家。アニメ制作会社シャフトとともに多数の作品を手がける。最新作は「それでも町は廻っている」「荒川アンダー ザ ブリッジ×ブリッジ」などがある。

The Soul Taker ～魂狩～

RELATED WORKS

新房監督が2001年に発表したアクションヒーローアニメ。キャラクターデザインは渡辺あきお（明夫）。タツノコプロがアニメ制作を担当した。独特の構図と色づかいで構成されたSFアクション。死からよみがえった主人公がソウルテイカーに変身し、死の真相に迫る。

SUKI POINT 01

おっぱいがいっぱい！　ヒロインの心はひろいんです！

ファンの期待を裏切らない構成

The plot comes up to fan's expectations.

おっぱいをめぐり、戦いがはじまる!?　一見イロものに見える展開だが、その物語は実は骨太で王道。刺激的な表層と、芯の通った深層で織りなされた、重層的な構造で2倍、3倍と楽しめるのだ。

ギミック満載だが、その本筋はド直球

キリスト教をモチーフにした世界観。おっぱいから授乳という過激なモチーフ。元素の力を使うという超能力バトル。一見、複雑なネタが満載のアニメかと思いきや、実際には骨太のドラマが展開されている。主人公サーシャは、自分の姉を黄金のクェイサーに殺害されたという過去を持っている。人を寄せ付けないような冷徹な彼を、まふゆや燈たちが癒していくという王道のドラマが描かれるのだ。また、バトルも見ごたえたっぷり。元素の力で戦うというと複雑そうだが、要はじゃんけんバトル。マグネシウムが燃焼するために必要な空気を、鉄を酸化させることで奪う。鉄と塩素を反応させて塩素を無効化させる……など、要は化学の授業で習った法則に基づいた頓知バトルが繰り広げられるのだ。表層的なネタ（おっぱい）にツッコミを入れつつ、骨太のドラマで熱くなり、感動できる物語なのだ。



山辺 燈　CV:豊崎愛生

スリーサイズはB91、W56、H86。聖ミハイロフ学園の前理事長、山辺雄大の娘。天然でマイペースなおっとりとした性格。おっぱいはGカップ！



織部まふゆ　CV:藤村 歩

スリーサイズはB80、W56、H84。聖ミハイロフ学園の前理事長、山辺雄大に拾われた孤児。おっぱいは平均サイズ（!?）。見かけによらず料理上手。



サーシャ　CV:三瓶由布子

アトスより派遣された鉄の元素を操るクェイサー。13歳だが飛び級でまふゆと同じクラスに転入する・ボルシチが好きで「ハラショー！」とロシア語を叫ぶ。





表の「クェイサー」

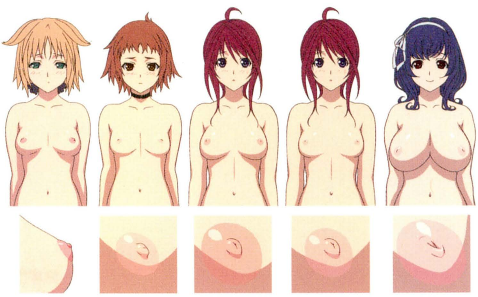
キリスト教をベースにした濃厚なドラマ

クェイサー（震わせし者）とは、聖乳〈ソーマ〉を得ることで、元素の力を操る錬金士。異端のクェイサーたちの組織〈アデプト〉は、学園に隠されている、キリスト教2000年の謎を秘めた聖像「サルイ・スーの生神女」を手に入れようとする。この聖像を守るため、ロシアからひとりのクェイサーが日本に派遣された。クェイサーたちの血で血を洗う戦いがはじまる。

裏の「クェイサー」

おっぱい設定だけでなく乳首まで設定アリ!?

本作において、おっぱいは最重要要素。おっぱいを吸うことでクェイサーはパワーアップするのだ。もちろん乳首の形まで設定されている。アフレコのときはおっぱいを吸う音も声優陣が熱演。何度もリテイクが重ねられ、究極の「チュパ」音が演じられた。



豪華声優陣による ドキドキの演技合戦

演じるのは現在人気を集めている女性声優たち。豊崎愛生、茅原実里、平野 綾、日笠陽子などなど豪華な顔ぶれだ。あんなシーンやこんなシーンなど見どころ、聞きどころ満載。彼女たちの熱演を聞き逃さぬよう！



桂木 華 CV:日笠陽子

スリーサイズはB79、W54、H79。まふゆたちのクラスメイト。不良グループのリーダーだったが、カーチャに調教され、生神女になってしまう。



カーチャ CV:平野 綾

スリーサイズは不明。アトスより新たに派遣された銅の元素を操るクェイサー。性格はサディスト。華を奴隷扱いし、生神女にする。



テレサ=ベリア CV:茅原実里

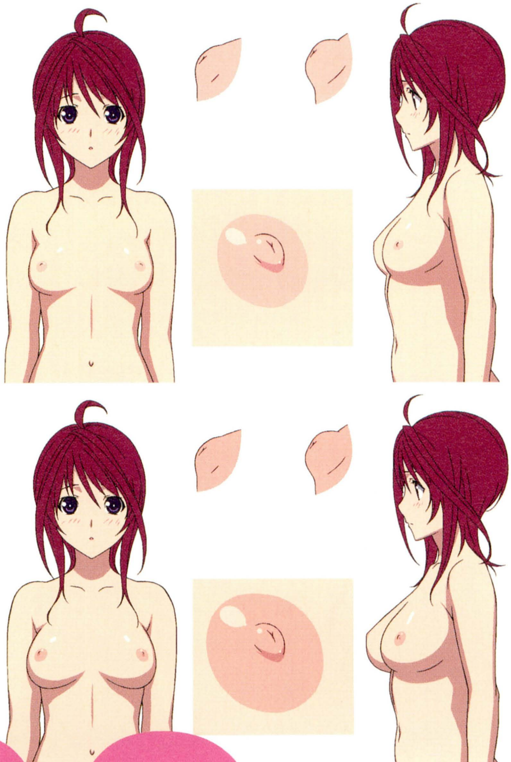
スリーサイズはB82、W52、H80。学園内の聖堂のシスター。アトスから派遣された生神女（マリア）。サーシャに聖乳を授ける。

たぷんたぷん、ちゅぱちゅぱ、ぽよん
おっぱいへのこだわりがすごい

Breasts! Breasts! Breasts!

**おっきいの、ちっちゃいの、やわらかいの、ぺたんこなの。
顔をうずめ、包まれて、昇天し、至福のときを迎える。
本作のスタッフはおっぱい描写にかけては右に出るものはいない屈指の精鋭ぞろい!**

話数が進むと、乳首も大きくなる!?
成長する、まふゆのおっぱい



おっぱい設定、乳首設定だけでは足りない。なんとヒロインまふゆのおっぱいは、第9話以降の乳首のサイズが変更になっているのだ。……恐るべし。

初監督作が大冒険作
金子ひらく恐るべし

おっぱい大好き、おっぱい命。本作の監督は金子ひらく氏。ラブラブ新婚夫婦が合体ロボに乗るアニメ『神魂合体ゴーダンナー!!』の濃厚なおっぱい作画で知られ、対戦型ゲームブック『クイーンズブレイド』のセクシーなキャラデザインで知られた彼が、初監督に挑んだ作品が本作である。本作のキャラクターデザインは巨乳を描かせたら天下一品のうのまこと氏。ふたりがリミッターを解除して、大好きなおっぱいを描写したことで、みんなの夢がぱんぱんに詰まった、おっぱいキャラクターが登場することになった。

各話の冒頭（アバン）ではおっぱいにスポットがあてられ、そこからストーリーが展開していく。あちこちで、おっぱいが揺れ、動き、跳ね、たわみ、ゆがむ。もはやこの高みに到達できる作品はないだろう。前人未到の荒野を歩き続ける、恐るべきおっぱい監督である。

02

おっぱいアバン名場面集

タイトル前のアバン（幕前芝居）は必ず「おっぱいネタ」。このアイデアを発案したのは金子監督だった。そのアバンの前半を一気にご紹介しよう。



第1話はアデプト12使徒のマグネシウムが女生徒のおっぱいをぽろり！



第2話はまふゆの夢の中にサーシャが登場し、おっぱいをぱくり！



第3話は燈の夢の中にサーシャが登場し、おっぱいをもみもみ！



第4話はカーチャに出会った華のおっぱいがドキッ！



第5話はテレサの悪夢。ウィルマのおっぱいに黒い蝶が蠢く！



第6話はコンパニオン服に着替え中のまふゆと燈。おっぱいパンパン！



第7話はいっしょにお風呂に入っているまふゆと燈。ジュゴンごっこ！



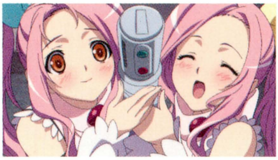
第8話はアデプト養成機関での悠と葵。聖乳が絞り出される!?



第9話は悠とテレサ。テレサを捕えた悠はおっぱいをちゅぱ！



第10話はまふゆの部屋で燈がおっぱいの発育チェック中！



第11話はQとRが登場。婦人警官の胸をビシバシ！

『聖痕のクェイサー』シリーズ構成／脚本 上江洲誠が語る、金子ひらく監督

金子監督は第1話のアフレコ前にキャストに『命を賭けている』といったんです

今回、僕は金子監督のプランに全部乗っかりました。金子監督は僕より若くて、監督も初めて、本読み（脚本打ちあわせ）も初めてだったんです。金子監督と初対面のとき「今回は肉の柔らかさや盛りのかたちにいたるまで全部を設定します。それを描き分けられる現場をつくりたい」とおっしゃっていて。これはがんばるしかないと思いましたね。本第1話のアフレコのときにスタッフがキャストへ挨拶をしたんですが、金子監督は「この作品に命を賭けています」と言っていました。本気なんですよ。DVD／Bru-rayの発売に向けて、テレビ放送版を修正したんですが、その修正の数だけで100カット以上（通常、30分のアニメは200カット～300カット）。しかも、その修正する箇所はおっぱいがほとんどだそうです。これからも金子監督はどんどん才能を発揮すると思います。すごい才能と出会えた作品でした。

03

我が心は鋼、我が身体は黒き鉄
手に汗握る熱血ストーリーに注目

かつて姉を殺した黄金のクェイサーを倒すため、サーシャは歯を食いしばり、戦い続ける。本作は、サーシャの成長を描いた王道のドラマ。ここではサーシャのドラマを追ってみよう

Exciting and hot blood story.

深い悲しみを負った サーシャの紆余曲折

おっぱいやバトルも魅力的だが、やはり本作の良いところは、主人公サーシャのドラマを根幹に据えているところ。サーシャはかつて黄金のクェイサーに姉を殺され、自分も傷つけられた悲しい過去を持つ。復讐のため彼は、黄金のクェイサーを追い続けるのだ。そんな悲しいドラマを背負ったサーシャを、まふゆは見守り、応援し続ける。あるときはまふゆの立場から、あるときはサーシャの悲しみに共鳴しつつ、再生のドラマがつづられていく。途中でサーシャが記憶を失い、女の子になってしまうという謎の展開も訪れるが、それもまた本作らしい暴走。BGMの高鳴りとともに訪れるクライマックスでは思わず胸が高まるはず。最終話のタイトルは「汝、青春することなかれ」。まさにタイトル通り、後味はさわやか。もう一度見直したくなる、傑作になっている。2クールものお手本のような構成の美しさを味わってほしい。



サーシャ（第四階梯）
サーシャは生神女（マリア）たちの聖乳〈ソーマ〉を一気に吸うことで、第四階梯へとレベルアップする。

サーシャの軌跡を振り返るおっぱいバトル名場面集

#01 .「震える夜」

脚本：上江洲 誠／絵コンテ：金子ひらく／演出：信田ユウ
総作画監督：杉本 功／作画監督：杉本 功

サーシャ来日直後はツンドラ!?

ツンツンとしてドライで毒舌かつクール。最初のころのサーシャはとにかく冷たかった。年下だけど性別も不明、正体も不明。まふゆや燈たちの戸惑いも大きかった。テレサが聖乳を与えることで、クェイサーとして覚醒。その秘められた力を発揮する。まふゆや燈はミステリアスなサーシャに興味を持つのだった。










#22 「トリニティ・ゲヘナ」

脚本:森田 繁／絵コンテ:藤森カズマ／演出:福田貴之／総作画監督:飯島弘也
作画監督:守重 学、山村俊了、武智敏光、三股浩史、日下岳史、小谷杏子

誓いが、サーシャを突き動かす。

名シーンぞろいだった第22話。いよいよ宿敵・黄金のクェイサーと対峙する。まふゆを奪われたサーシャは過去の敗退を思い出すが……。絶望から立ち上がる、サーシャの覚悟が熱い！　熱血の１話といえるだろう。




#02 「仮面の友情」

脚本:上江洲 誠／絵コンテ:関野昌弘／演出:関野昌弘
総作画監督:杉本 功／作画監督:筆坂明規・しんごーやすし

予断を許さない戦いの日々がはじまる。

アデプト12使徒との戦いがはじまった。マグネシウムを倒したサーシャだったが、その意外な正体に戸惑う。誰が仲間で、誰が敵なのか。学園の中すらもはや安全な場所ではなくなってしまった。




#23 「致命者サーシャ」

脚本:上江洲 誠／絵コンテ:日高政光／演出:友田政晴
総作画監督:杉本 功／作画監督:小林利充

まさかのおっぱい白刃取り!

黄金のクェイサーとサーシャの戦い！　燈の身体を奪った黄金のクェイサーは、サーシャの一撃をおっぱいで受け止める。見よ！　これがクェイサークオリティー！　おれたちにできない事を平然とやってのけるッ。そこにシビれる！　あこがれるゥ！




#13 「含鉄泉の夜」

脚本:森田 繁／絵コンテ:高橋丈夫／演出:コバヤシタカシ
総作画監督:杉本 功／作画監督:成川 多加志、石山寛、松岡秀明、加藤洋人

なぜ乳をもむのか？　そこに乳があるから!

地獄の乳揉み師の異名を持つビッグマムが生神女たちの乳をチェック！　ここから約３話にわたり、サーシャが記憶を失い「男の娘」化してしまう。後半戦２クール目はこんな話からはじまったのだ。

これを忘れちゃいけません!

カーチャ様名言集!

ドSで女王様でロリータ
最強キャラの蹂躙伝説!

ファンの皆様、お待たせしました。本作の魅力のひとつは、アトスから派遣されたもうひとりのクェイサー・カーチャ様のドＳな女王様ぶりにあり。桂木華を奴隷にして蹂躙する、彼女の名セリフをドバドバッっとご紹介！



あら？　奴隷の分際で、主人に指図する気？
まだ躾が足りないみたいね

第５話、奴隷に調教完了。
華に主人は誰かを教えつける！

認めなさい、自分が変態だって。
そうしたら、もっと素敵なところに
……キス、させてあげる

第４話で華を挑発するカーチャ様。
もはや華はメロメロである。

ふふ……やっぱり
お前のソーマは美味しいわ。
まだ、当分飼ってあげる

第10話、華の聖乳を吸うカーチャ様。
お気に入りの奴隷扱いです。

あら？　お馬さんは
言葉をしゃべっちゃ
ダメでしょう?

第７話、四つんばいの華の上にまたがってカーチャ様が君臨！

あら、発情してるの?
もう膝小僧まで
垂れてるわよ……嘘よ

第５話、興奮する華を刺激する。
嘘で振り回す悪女ぶりに乾杯！

どーせこれはサービスなんだから

第13話で温泉に入るカーチャ様。
あれ、誰に対するサービスなんですか!?

SHIN BOU GATARI

新房語

新房昭之インタビューコラム　第2回ゲスト：上江洲誠

SHINBOUGATARI
Akiyuki Shinbou Interview column

新房昭之（しんぼうあきゆき）

現在『荒川アンダー ザ ブリッジ×ブリッジ』『それでも町は廻ってる』など、多数の作品を手がけるアニメーション監督。代表作『化物語』『ぱにぽにだっしゅ！』他。

上江洲誠（うえずまこと）

脚本家。アニメ、ゲームなど幅広いジャンルで活躍。シリーズ構成を務めた代表作に『刀語』『聖痕のクェイサー』など。『これはゾンビですか？』を準備中。

——新房監督と上江洲さんは今回が初対面だとお聞きしました。

新房：いろいろな作品で上江洲さんの名前を拝見しているんですよ。『刀語』でも『聖痕のクェイサー』でも……。一時期、僕が観るアニメはどれも上江洲さんが書いているんじゃないかと思うくらいの勢いを感じました。

上江洲：ありがとうございます。僕は基本的に仕事のオファーを断らないんで、数が多くなってしまうんですよ。仕事は依頼があった順番に受けていて、ジャンルは選んでいません。アニメ全般が好きなので、そこは気にならないんですね。とはいえ「学園もの」を同時に2本書くのはキツイんですけど「チャンバラ」と「おっぱい」なら2本同時でも可能でした。

新房：ちょうど吉野（弘幸）さんの脚本で『ダンス イン ザ ヴァンパイアバンド』を放送していたころに、吉野さんが原作の『聖痕のクェイサー』が放送されていて。当時、一番意識していたのが『聖痕のクェイサー』でした。

上江洲：僕も『ダンス イン ザ ヴァンパイアバンド』は拝見していました。

新房：でも『聖痕のクェイサー』が一番じゃないかと思っていました(笑)。

上江洲：とんでもない。恐縮です。『聖痕のクェイサー』の場合は当てるか、外すか、中間の無い、0か1の作品だったと思います。極端な内容だから観たくないという方もいるでしょう。そこは割り切って、逆に好きな方のために、極端さを徹底しました。ブレーキを踏んだら失敗していたでしょう。

新房：昔だったら、『聖痕のクェイサー』のようなアニメを放送することはまず、ありえなかったかもしれない。でも、お話がちゃんとしていたからアニメとして楽しめる。観たい人に届きましたね。

上江洲：お話は、ちゃんとしていましたか？

新房：観ていて熱くなれる、燃える展開がすごく良かったです。『聖痕のクェイサー』のように、見せたいものがはっきりしている作品は良いですね。

上江洲：ありがとうございます。でもはっきりするまでの準備期間が長かったんです。実は放映がはじまる前のプリプロダクションに1年ぐらいかかっていて。ビジョンが決まるまでに紆余曲折が相当ありました。特異な作品なので、スタッフもなかなか決まらず、最後に金子ひらく監督が志願してくれたんです。金子監督はとにかく「おっぱい」を描きたい人で「それ以外」の事は僕に任せると言ってくれました。という二人三脚で出来あがった作品が……アレです。

新房：オンエア版とDVDのディレクターズカット版では映像が違うんですよね。実はどうしても見たくて原作の吉野さんに頼んだんです。ディレクターズカット版を拝見しましたが、すごいですよね。

上江洲：我々はあれをオンエアするつもりだったんですよ！　あんなに規制がかかるとは思ってなかった。

新房：一点突破でしたね。

上江洲：一点突破でしか戦いよ

うがないと判断していました。原作のストーリーも相当練り込まれているんですが、さらに特徴を出したい。原作の吉野さんには申し訳なかったんですが、シリーズ構成の段階で相当アニメに都合良く変えさせていただきました。金子監督は「アバンタイトルを全部おっぱいではじめたい」と言うし……。20話ぐらいで「おっぱい」のネタが尽きはじめて大変でした。

新房：「寝ぼけておっぱい吸っていた」というシーンは好きでした。

上江洲：全24回、冒頭は全部「おっぱい」です。

新房：こんな展開ありか？　と思っていました(笑)。

上江洲：『男はつらいよ』は冒頭、寅さんの夢ではじまるじゃないですか。ああいうお約束をやりたいと思っていたんです。

新房：でも、冒頭が「おっぱい」のお約束は、何回か観ないとわからないですよね。途中までくればわかるけど。第1～2話は、意味不明だったので「これはどういうことだ？」と思いました。

上江洲：金子監督が新人監督故出来るフレッシュな暴挙。こんな大変なネタ、慣れた監督なら避けたいんじゃないでしょうか。

新房：噂で聞いたんですけど、金子監督は乾杯をするときに「おっぱい」って言うそうですね(笑)。

上江洲：それは本当です。金子監督は、仕事の最中は真面目な好青年なんですが、プライベートでは更にナイスガイです。「お」の字を見つければすぐに「おっぱい」と言います(笑)。次回作も「おっぱい」でつくりたいと言っています。それ以外なら、監督はやりたくないそうです(笑)。彼はもともとアニメーターで絵描きです。「女体」と「おっぱい」の表現の探求を続けています。漫画を読むときも、巨乳のキャラクターを目当てに読みはじめて、お話がどんなにおもしろくても、巨乳を巨乳として扱っていないとわかると怒りだすんです。「だったら、巨乳なんて出さないでくれ！」と(笑)。それほどまで「おっぱい」を大切にしている監督なのです。おそらく、金子監督は日本のアニメ史のなかで「おっぱい」を一番うまく描いた男として足跡を残していくと思います。

――声優も非常に豪華でした。

上江洲：ちゃんとオーディションをしているんですよ。やっぱり人気がある声優って、選ばれるだけあって上手いし、魅力がある。演じてほしくなるんです。

新房：あの内容に抵抗する人はいませんでしたか？

上江洲：みんなわかってやってくれました。クェイサー組だと日笠陽子さんとか豊崎愛生さんは、バンバン、アドリブを入れてくれるんですよ。

新房：すばらしいですね。

上江洲：僕はアドリブが大好きなので、その場でアドリブに合わせて、脚本を直したりもします。アフレコのときに脚本を直したアニメは、ヒットすることが多いですね。声優が頑張ってくれたのは、金子監督のねばりも大きかったと思います。金子監督は乳首から口を放すときの「チュパ音」を何度もリテイクしていました。何度もリテイクするものだから、みんな理由がわからなくなっちゃって、とにかくいろいろな「チュパ音」を録ったんです。音響監督の明田川仁さんも協力的な方なので、金子監督の粘りにこたえてくれて。最後に金子監督が「うん」とうなずいてくれたときは、みんなで大拍手ですよ(笑)。

新房：あの「チュパ」音はバンク(使い回し用)ですか？

上江洲：「おっぱい」から口を放すたびに収録しています。

新房：録り直しているんですね！(笑)

――もし新房監督が『聖痕のクェイサー』を作ったらどんな感じになりますか？

新房：はっきりしている作品は大好きですが、あそこまでは「おっぱい」を出さないかな(笑)。

上江洲：ゴシックな雰囲気のフィルムになりますか？

新房：ゴシックな雰囲気にしつつ、アクションものとして熱く描くと思います。第1話を観たとき、これは『キューティーハニー』なのかなと思ったんです。

上江洲：そのとおりですね。

新房：『キューティーハニー』の雰囲気をいかして、今風に仕上げていきたいですね。

上江洲：原作の漫画は宗教色が強くて、かなり複雑なストーリーになっているんです。アニメ化するにあたり、僕も構成でかなり悩んだんです。その中から「敵が出てきて主人公が変身して、カッコイイセリフを言って、勝つ」というシンプルな流れを見つけるまでに時間がかかりました。スタッフも原作が好きだったので背景や設定を大切にしなきゃいけないと思っていたんですよね。でも、僕は原作に出てくるロシア正教等のディティールを、あまり大事だとは思っていなかったんです。僕のやり方なんですけど、頭の悪い僕に理解出来ないディティールはいっそカットして、映像作品としては丁度良かろう、と(笑)。今回は「テーマ・おっぱい」から外れなければ良いわけですから。そこは原作を相当、研磨して今のかたちにしました。

――『聖痕のクエイサー』は分かりやすいお色気的な部分がありつつも、膨大な世界設定も魅力ですよね。

上江洲：「おっぱい」が好きなんですけど、ディティールでそれを隠しているんですよね。

新房：そうそう。でも『聖痕のクェイサー』は隠し切れていませんよね(笑)。「おっぱい」が目立ち過ぎ(笑)。それは昔から劇画の世界でも同じですよ。なんだかんだと理屈をつけながら、お色気シーンが入っている。小池一夫さんの作品でもそうですよね。それが人気を博しているわけですから。

上江洲：いい女を見たい、美味いものが食いたい……快感原則を外してはダメですよね。30分番組にも、みんなが乗れる時間の流れというものがあると思います。僕は「ロボットもの」でも「おっぱい」でも、うまく時間の流れにハメるのが好きなんです。

新房：その感覚は、正しいと思いますよ。今回、ヒットしたのは、その感覚があったからだと思います。そうやって世間と関わりのあるつくりかたをすることが大事だと思うんです。『聖痕のクェイサー』を大勢で観ていたら、爆笑できるでしょう?

上江洲：そうですね。編集作業の最中に編集スタッフが吹き出すそうです。それを聞いて、僕は「ほっ」とするんですよ。初見の人が吹き出したことで僕の脚本が間違ってなかったと実感できるんです。

新房：大勢で見ると笑えて、ひとりで見ると夢中で楽しめる。それが良い作品の条件だと思うんです。

上江洲：『聖痕のクェイサー』の場合は、ひとりで見るときはこれでもかと集中して。みんなで見るときはビール持ちながら、笑いながら見てほしいですね。

――シリーズ構成もおもしろかったですね。中盤は主人公のサーシャがいきなり女装男子になってしまって……。

上江洲：実はあの展開は戦略だったんです。『聖痕のクェイサー』の2クール目は大作の『Angel Beats!』とぶつかることが予想されていたので、勝負をかけたんです。2クール目の最初はそれまでのストーリーから方向展開して、サーシャを女の子にしました。

――『Angel Beats!』の岸誠二監督は、上江洲さんと『瀬戸の花嫁』で組んでいる、盟友ですよね。

上江洲：ゆえにライバルなんですよ。僕は岸誠二の腕を知っていますから。彼が麻枝准さんの脚本で大作を作ると聞いたら、負けられないと思うじゃないですか。『Angel Beats!』が話題になることはわかっていたので、『聖痕のクェイサー』も話題になるような展開をしないといけないと思いました。『聖痕のクェイサー』の第13話からサーシャが変になるのは、対『Angel Beats!』戦略だったんですよ。

新房：ライバル関係なんですね。

上江洲：2クールの長丁場。視聴者が飽きないようにしないといけない。それを考えた結果の破天荒な展開です。最後には大バトルがあって、でもその後の日常編は良い話で締めくくる。というのも予定通りでした。

新房：よくできているなと感心

しました。

——次に『刀語』と『化物語』についてお聞きします。どちらも原作者は西尾維新さんですが、アプローチが違いますよね。

上江洲：『刀語』は西尾維新さんの作品の中では一番わかりやすいと思いました。バトルはあるけれど、むしろ掛け合いがメインですね。いかに各話を60分にまとめるかばかりを考えていました。1話の仕掛けが一番時間が掛かりましたが、脚本作業は和気藹々と順調でした。ただ、映像化するのは難しかったですね。主人公の七花の必殺技等は、小説を読んでも、型がわからないんです。これは西尾維新さんの作法で「強い言葉」があれば勝つという世界観だからです。技のかたちをビジュアルとしてはイメージしないようにしていると伺いました。でも、アニメにする以上、どうにかしないといけない。元永（慶太郎）監督もかなり頭を悩ませていました。

——第1話の冒頭の仕掛けというのはどんなことですか？

上江洲：小説の第1巻を簡単に言うと「都会からやってきた少女が、キングコングを連れて帰る」という話なんです。そういう構成に気づくまで、数週間かかりましたね。原作のセリフは最大限残しているんですが、アレンジするときに「これはキングコングです」という方向性にしています。だから、第1話の本編ファーストシーンを、無人島に向かう船からはじめているんです。

新房：『化物語』では、最初ストーリーをメインで考えていて。かなりストーリーを圧縮していたんです。でも、やっている途中で、これは違うな、と。西尾維新さんの持ち味はストーリーだけじゃない。

上江洲：西尾作品の魅力は、ディスカッション劇だと思います。登場人物たちのセリフの応酬ですよね。アニメ化だからといって動きを派手にしようとするのは違うんです。

新房：『刀語』は登場するキャラクターも原作の元の絵に近いですし、何よりもとがめの鎖骨が良いですね。

上江洲：鎖骨ですか！（笑）とがめは、すごく魅力的なんです。西尾維新さんは、あえて「年上の女性像」を描いてみようとしたらしいですね。とがめは西尾維新さんの考える「年上の女」なんです。

新房：そのわりには若く見えますよね。

上江洲：おちゃめな人なんですよ。とがめ役の田村ゆかりさんの演技がすばらしいんです。相当つくりこんできてくれています。膨大な量の長ゼリフがあるのに、ほとんどリテイクがないんですよ。アフレコはいつもめちゃくちゃ早いですし。相当、力を入れてくださるのが良くわかります。田村ゆかりさんは実力派なんだと改めて思いました。

新房：『化物語』のときも、神谷（浩史）さんが原作をものすごく読みこんできてくれました。

上江洲：やっぱり、活躍をしている声優はしっかりしていますね。僕ら以上に、原作を読みこんでいます。彼らの仕事に対する努力は本当にすごい。

新房：台本が間違っているところも指摘して、修正してくれるんですよ。原作と照らし合わせながら、一字一句チェックしてくれる。

上江洲：今はみんなそうですよね。そうじゃない人はオーディションを通らないし、間違ったまま演じたときに、ファンからの抗議の声が大きいということをよく知っています。アフレコの時間は5～6時間ですが、前日にそれ以上の時間をかけて、台本をしっかりと読みこんできてくれる。

新房：そうですね。彼らが事前に準備をしてきてくれるから、アフレコが時間通りに終わるんです。

上江洲：そういう努力が報われるからこそ、この仕事は好きですね。

新房：『刀語』は1話1時間という尺もおもしろいですよね。つくってみてどうでしたか？

上江洲：自分が習得してきた1話30分の時間配分感覚に、一度リセットがかかってしまったので、かなり難しかったです。

新房：でも僕はすごく観やすい

作品だと思いました。
上江洲：『刀語』が終わっても、1時間枠でアニメをつくりたいと思っています。フジテレビがOKを出してくれればいいんですが（笑）。
新房：『刀語』の制作は順調だと聞きました。
上江洲：順調ですね。制作会社のホワイトフォックスは実に優秀で、実は12月放送分まで全て完成しています。
新房：その話をこの前聞いて驚愕しました。
――上江洲さんが興味のある新房作品はどんな作品ですか？
上江洲：ずいぶん古い作品でもいいですか？ 今日、新房監督にはじめて会うということで、僕はすごく緊張していたんです。その理由になるんですが……。僕が脚本家としてデビューする前に、仕事もせずに家でゴロゴロしながら見ていた頃のアニメに『それゆけ！ 宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』がありました。その頃はまだお名前を意識していなかったんですが、そのあとに観た『てなもんやボイジャーズ』ではじめて新房昭之という名前を意識しました。当時、OVAを片っ端から観ていて、『てなもんやボイジャーズ』はなんてOVAらしいOVAだろうと、スタッフの名前を覚えたんです。脚本家としてデビューした頃は『The Soul Taker ～魂狩～』が始まっていましたね。『The Soul Taker ～魂狩～』はいまだに大好きですね。本当はDVDを持ってきてサインをいただこうと思っていたのに……家が魔窟で発見できませんでした（笑）。
新房：はるか昔の話ですねえ。
上江洲：12、3年ぐらい前ですよね。その頃と違って、僕も今はプロになってしまったので、もう純粋なファンの目線ではなかなか作品を観ることができなくなってしまったんですが……。
新房：でも実は『The Soul Taker』にしても、『ヤマモト・ヨーコ』にしても、『てなもんやボイジャーズ』にしても少し悔いが残る作品なんですよ。
上江洲：悔いだなんて！ 『The Soul Taker』は江戸川乱歩や夢野久作辺りの猟奇的なテイストをモチーフにしたヒーローものということで、パーツのひとつひとつが僕のツボだったんですよ。僕もいつか、こういう作品をやりたいと思っていました。江戸川乱歩のようなテイストで変身ものなんて絶対におもしろいだろうなと思います。そういうアイデアをすべて新房監督が先にやっていた。かっちょ良いオープニングも含めて、うらやましいアニメでした。
新房：でも『The Soul Taker』は破たんしている所もあるんです。
上江洲：そこも魅力だと思います。乱歩で久作ですからね、破たんしてもそれがおもしろい。狂った作家の感じが出ていたんじゃないでしょうか。そういう監督が美少女アニメの『月詠 -Moon phase-』を手がけられたんだなと思って観ていました。
新房：『月詠』は、美少女ものをやってほしいという要望があったんです。美少女ものというジャンルを意識したのは、あれがはじめてでした。
上江洲：『月詠』は楽しかったですね。ただのラブコメじゃなくて、新房テイストになっているじゃないですか。僕も普通のラブコメは苦手なので、すごく良かったです。
新房：なんでああなっちゃったんでしょうかね（笑）。
上江洲：仕掛けだらけでしたよね。ドリフのセットみたいな所でラブコメが繰り広げられて。僕もラブコメの脚本を書くときは、ただ学校にカメラが入って男女を描くだけじゃ、ものたりなくなるんです。『月詠』のひねり方は参考になりました。どんなジャンルをやっても独特のテイストになる新房監督のフィルムが好きです。
新房：『月詠』ぐらいから、まわりのスタッフに優秀な人たちがいっぱい参加してくれるようになったんです。そのスタッフの意見を聞いて作ると、自分にないものができておもしろい。『ぱにぽにだっしゅ！』もその流れでした。みんなで自由にやろうと。そう考えると『The Soul Taker』は、わからない人は置いていくような作品で。独りよがりな絵コンテをどんどん出し

ていた時期だったと思います。
上江洲：『荒川アンダーザブリッジ』も拝見していました。実は、昨今ギャグアニメをやろうと思ったら『荒川』ぐらいエッジの効いた作品をアニメ化しないとダメだろうなとずっと思っていたんです。それを新房監督がつくっていたので「先にアニメ化されてしまった」と思っていました。
新房：あれも『聖痕のクェイサー』と同じです。『荒川』のような作品がアニメになるなんて、時代は変わったんだなと思いました。
上江洲：ギリギリの境界線をつくから、ギャグはおもしろいと思うんです。『荒川』は、ともすれば誤解を招きかねないギリギリのギャグですよね。おそらく赤塚不二夫に通じるような。すごくスリリングだと思いました。
新房：話はすごくおもしろいんです。だけど『荒川』の設定をリアルに考えると、ちょっと危険な香りがしますね(笑)。
——新房監督は上江洲さんの作品で気になるものは何ですか？
新房：『瀬戸の花嫁』ですね。最初は「なんだろうこのアニメ」と思いましたけど。おもしろいんです。
上江洲：『瀬戸の花嫁』に「県警対組織暴力」というサブタイトルの回があるんですが、あれは『てなもんやボイジャーズ』にも同じサブタイトルがあることを知っててやりました。深作欣二監督の『県警対組織暴力』凄い映画ですよね！ 今日、このことをお伝えできてうれしいです。
新房：そうだったんですか(笑)。お礼をいっていいやら……、ありがとうございます。
上江洲：でもその回が二度と放送できない問題の回なんですけど(苦笑)。パロディのやりすぎでNGが出て、DVDで作り直しになりました。『瀬戸の花嫁』はオーダーが「極道でVシネマで、美少女アニメなのに男キャラがいっぱいふざけたことをしている」という内容だったので、少年漫画の世界観でVシネマ的なモチーフを使ったギャグを存分にできたんです。僕はVシネマとか、歌舞伎町をモチーフにした極道ものって大好物なんです。『瀬戸』は嫌いなモチーフがひとつもない作品なんです。
——『聖痕のクェイサー』の原作の吉野さんは上江洲さんの魅力を「ギリギリのところをよくわかっている脚本家」だとおっしゃっていました。
上江洲：けっこう失敗するときもありますけどね。26本に1回ぐらいは、つくり直しになるときがありますし(笑)。
——『School Days』はギリギリを狙っていたんですか？
上江洲：ターゲットとしているファンがわかっているのに、遠慮しても意味がないと思っているんです。ちゃんとつくれば、ファンのみんなからも喜んでもらえるのに、何の遠慮をする必要があるのか。もちろん、嫌いな視聴者からは嫌われると思うんですが、それはしようがない。誰にでも好かれるよりは、好きな人に届くことを考えています。『School Days』はそんなに危ない話を書いたつもりはなかったんですけどね。現場のノリが良すぎて、良いフィルムになりすぎました。
新房：最終話の顛末は聞いていますよ。大変だったんですね。
上江洲：『School Days』はもともと、ショッキングな結末の作品をつくってほしいというオーダーだったんです。当時は『ひぐらしのなく頃に』が話題になっていたこともあり、ショックのある内容で人気が出るものにしてほしいと言われていました。ハッピーエンドよりも、バッドエンドのほうがおもしろいだろうという、ある種のホラー映画的な作品だったんです。ゲーム版の『School Days』は20種類ぐらいのエンディングがありまして、アニメ版ではそのどれよりも衝撃的な結末にしようと制作しました。
——おふたりは原作ものを手がけられることが多いですが、原作のどの部分に注目しますか？
上江洲：僕は「原作もののアニメ化」の姿勢は一貫しています。原作ファンが絶対に買いたくなるアニメを作ることですね。コア層を第一に考えるのが絶対条

件です。
新房：それは同じですね。原作ファンの意識とズレないようにすることが大事です。
上江洲：僕は漫画やアニメが好きすぎて、原作をいじることが良いことだとは思えないんです。原作を改変するぐらいだったら、オリジナルをやります。原作をおもしろいと思っているファンの人たちに喜んでもらう第一条件。もともと好きな人たちが一番観たいところはどこか、脚本を描く前にスタッフと話し合います。
——上江洲さんの本読みのやり方はどんな感じなんですか？
上江洲：脚本家や監督、プロデューサーが会議室に集まったら、僕自身はホワイトボードの前に立って、ずっとジェスチャーをしながら説明をします。ホワイトボードに相関図を描いたり、みんなから出たアイデアを描き足したりしながら、考えるんです。
新房：話していると良いアイデアが出てきますよね。
上江洲：出ますね。キーボードの前では思いつかなかったのに、口を動かしていると、アイデアが浮かぶんです。僕は『聖痕のクェイサー』に限らず、お話の筋をできるだけシンプルにしようと思っているんです。繰り返しになりますが……一度、馬鹿な僕の脳みそでもわかるようになるまで原作の物語を解体して、そこから組み立て直します。そうすると、わかりやすいアニメになる。そうすることで、みんながおもしろいと感じてくれるアニメになるんだと思います。
新房：僕も最近は難しいことをしないようにしています。わかりやすいことは良いことですよ。
上江洲：アニメは、紙のメディアと違って前ページに戻ることができない。小説にある叙述トリック等は成立させにくいんですよね。だから噛み砕いて、わかりやすいストーリーにして、流れを楽しめるようにしたい。もちろん、何度も見返すことを前提とした映像作品もあるのでケースバイケースですが。本読み（脚本会議）で他脚本家と原作の解釈を話す中で「そういう意味があったのか」と納得することも多いですね。
新房：僕も同じですね。原作に埋め込められた深い意味は気づいていないことが多い。
上江洲：西尾維新さんの『化物語』は、ミステリー小説の体もあるじゃないですか。読み解くのが難しい。
新房：そこはやっぱり難しいところですよね。そのテイストを作品に入れるかどうか。やっぱり『化物語』のときは、相当読みこまなくちゃいけなくて、大変でした。
——新房監督は本読みに原作者を招くケースが多いですね。
新房：なるべく原作者には来てもらっています。それは原作者に意見のお伺いを立てるわけじゃなくて、原作者といっしょに考えるというやり方ですね。ファンのためにアニメを作るにはどうしたらいいか。原作者が求めているものを作るんじゃなくて、ファンが求めているものを原作者といっしょに作るんです。
上江洲：新房監督は『化物語』のとき、脚本家ではなくて、編集者の方？……に脚本を書いてもらっていますよね。あのアプローチは正しかったと思います。原作からセリフを一切変えないという方法論はすばらしかった。西尾維新ファンは「一言一句セリフを変えないでほしい」と思っているはずですから。
新房：西尾維新さんのセリフを、しゃべり言葉に変えてしまうというのは、『化物語』としては違うなと思ったんです。
上江洲：わかります。『刀語』のときも西尾維新さんのセリフは大事にしました。結果として変わった部分もありますが、基本は西尾維新さんの言葉を残しています。
新房：今はどんどん作品の方向性が広がっているから、今の感性に合うかどうかが、シビアになっていると思います。上江洲さんの脚本は、映像的な脚本なんですか。
上江洲：監督の意向にもよりますが、僕はフェードアウトやパンといった演出の指示まで書くことがあります。仕掛けがある際、ト書きに「声優、誰々でお

願いします」と書くこともあります。だから、シナリオ作法からはかなり反則な書き方ですね。
新房：それは筆が走っているんですね。
上江洲：狙った演出をしてほしいときに、作為的に書きます。たとえば「仲間と思ったら新キャラだった」みたいな映像ときに「〇〇と思いきや……××！」とト書きに書いたり。カメラワークについても脚本で書くときがありますよ。
新房：それは映像に反映されています？
上江洲：いろいろですね。脚本に書かれたことを全て再現することは物理的に不可能だと思います。でも、脚本の意図を少しでもわかってほしい、という気持ちの問題です。
新房：どちらかというと字コンテに近いのかもしれませんね。
上江洲：そこまでではないと思いますが、内容は細かいです。今、お付き合いのある監督さん方は、相当細かくト書きとセリフの位置にこだわる方が多いので、絵コンテを描くときに間違いが起きないようにと、細部まで書くように言われています。
新房：たしかに脚本で細かくト書きの指示が入っているほうが安全だし間違えがないですね。最近は、絵コンテも良し悪しの差が大きくなっている印象があるし、制作時間も限られているので、そこまで脚本で指示が入っていると助かります。尺も読みやすいですしね。
上江洲：何十本と脚本を書いていると、不思議なもので紙なのに、秒数がわかるようになるんですよね。
――新房監督も上江洲さんもファンの視線を第一に考えている監督であり、脚本家であるという点においては、同じスタンスでお仕事をしているんですね。
上江洲：僕はサブカルや文学の方向に進んでいく人がうらやましいと思っているんです。コンプレックスがある。僕は怖くていけない。どうしても関西人の血が騒いで、まずプロデューサーに「この作品のペイラインはどれくらいですか？」と聞いてしまうんです。どれくらいDVD・Blu-rayが売れたらいいのか、考えながら仕事をしてしまいますね。
新房：それはすごく良いことですよ。僕らは仕事をして、お金をもらっているわけですから。世間の反応と一体にならなくてはいけないと思います。やっぱり楽しんでもらえる映像を作ることを考えないといけないです。
上江洲：いつの日か、いきなり「作家性のある脚本を書きたい！」と言いだすかもしれませんけどね（笑）。僕は「作家性」とは「膿」みたいなものだと思っているんです。まず「膿」を出し切ってからでないと綺麗な立ち回りはできないんじゃないかと。今、振り返ると『瀬戸の花嫁』は僕にとって「膿」を出し切ることができた作品だったんです。メジャーなギャグアニメの中に、わがままに自分の書きたいことを全部書ききることができた。あの経験があるからこそ、その後仕事に徹する姿勢が出来ました。
――上江洲さん、この機会に新房監督に聞いておきたいことはありますか？
上江洲：いや、もう聞きたいことはお話しました。自分はプロの脚本家なので、次は現場でお会いしたいです。縁があれば、ぜひ。
新房：ぜひやりましょう。上江洲さんの期待に応えられるようにがんばらないといけませんね。



「聖痕のクェイサー」ディレクターズカット版
BD & DVD vol.6 発売中!
（発売元：聖痕のクェイサー 製作委員会）
【Blu-ray】¥8,980（税込）【DVD】¥7,980（税込）【収録話数】第16話～第18話【映像特典】ピクチャードラマ【初回封入特典】イラストカードセット

完全新作エピソード
「聖痕のクェイサー／＃10.5 女帝の肖像」
DVD付きコミックス第10巻（発行：秋田書店）
10月20日発売予定！


LEFT 4 DEAD 2
レフト・フォー・デッド
日本語版
DEPECHE MODE
FHS
【LEFT 4 DEAD 2】
発売元：エレクトロニック・アーツ株式会社／ハード：Xbox 360
価格：2,940円（税込・プラチナコレクション）
Left 4 Dead 2オフィシャルサイト: http://japan.ea.com/l4d2/
©2009 Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead Logo, Steam, the Steam logo, Source, the Source logo, and Valve Source are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries.

伝奇ホラーの気鋭、竜騎士07がハマった怖すぎるゾンビゲームとは

What's too scary zombi game that Ryu-kishi 07, a spirited story teller devoted himself to ?

竜騎士07がホラー・シューティングを推す理由

INTRODUCTION

伝奇ホラーノベルの第一人者として知られる竜騎士07氏。恐怖という感情を自在に操る氏が、お気に入りとして挙げたホラーゲームが『LEFT 4 DEAD 2（以下L4D2）』である。本作はゾンビをモチーフにしたファーストパーソン・シューティングだが、洋ゲーらしくストーリー性はあってないようなもの。気鋭のストーリーテラーがなぜ本作を推すのだろうか？　氏に聞いた3つのキーワードを元に、『L4D2』の怖さを紐解いていこう。

KOWAI POINT 01

走るゾンビがもたらす、まったく新しい恐怖

KOWAI POINT 02

日常の中に生まれる異世界

KOWAI POINT 03

人間性がプレイに影響する

竜騎士07

PROFILE

作家。『ひぐらしのなく頃に』で見えない恐怖に追い詰められる独特の世界観を描き出し、同人ゲーム界に伝奇ホラーブームを巻き起こす。最新作『うみねこのなく頃に』では、推理サスペンスに挑戦している。



走るゾンビがもたらす、まったく新しい恐怖

Quite new fear that brought to you by running zombies.

竜騎士07氏が『ひぐらしのなく頃に』で見せたエポックメイク。それは奇想天外なシナリオから生み出される予測不能な恐怖にある。そんな氏がイチ押しする『L4D2』にも、予測不能な怖さが潜んでいる。それが〝走るゾンビ〟である。いわゆる一般的なゾンビ像といえば、ジョージ・A・ロメロが「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド」で描いた、ノロノロと歩く生ける死体が思い浮かぶはず。しかし、本作に登場するゾンビは凶暴性ウイルスに感染した人間のなれの果てであり、いずれも常人を凌駕する身体能力を有している。そして、彼らは生存者であるプレイヤーを見つけるやいなや、まるで西宮神社の「十日戎開門神事福男選び」のようなすさまじい勢いで、全力疾走で襲いかかってくるのだ。圧倒的なスピードで四方八方から襲いかかってくるゾンビの波状攻撃は、まさに予測不能。竜騎士07氏もその圧倒的なインパクトに恐怖した……というわけだ。

[竜騎士07] そもそも私はゾンビが好きなわけで、従来のゆっくりとした動きのゾンビも大好きなんですが、『L4D2』の“走るゾンビ”を見たときの衝撃は忘れられません。





一筋縄ではいかない走るゾンビたち

「感染者」と呼ばれる走るゾンビたち。プレイヤーである生存者を見かけると、我先にと襲いかかってくる。ウイルスに冒されたことで痛覚が麻痺しているらしく、腕の１本や２本がもげようとおかまいなしだ。障害物に隠れていても迂回するようにして近寄ってくる、微妙な賢さも持ち合わせている。

対処法はただひとつ殺しまくるのみ

感染者のスピードは並外れており、走って逃げ切ることはほぼ不可能に近い。たとえ運良くその場から逃げられたとしても、感染者たちは次から次へと尽きることなく生存者たちの前に現れる。つまり、走るゾンビの恐怖に打ち勝つ方法はただひとつ。とにかく殺して殺して殺しまくるしかないのだ。





最新ゾンビ事情
～特殊感染者たち～
Latest Zombie situation
-Who specialized infection-

通常の感染者に紛れて生存者たちに立ちはだかる、「特殊感染者」と呼ばれる者たち。彼らはいずれも人間離れした異形の姿をしており、"走るゾンビ"がかすんでしまうほどインパクトのある攻撃手段で、生存者たちに襲いかかってくる。ここでは、ゾンビ界のニューウェイブといえる8体の特殊感染者たちをピックアップし、その生態と攻撃手段について解説していこう。

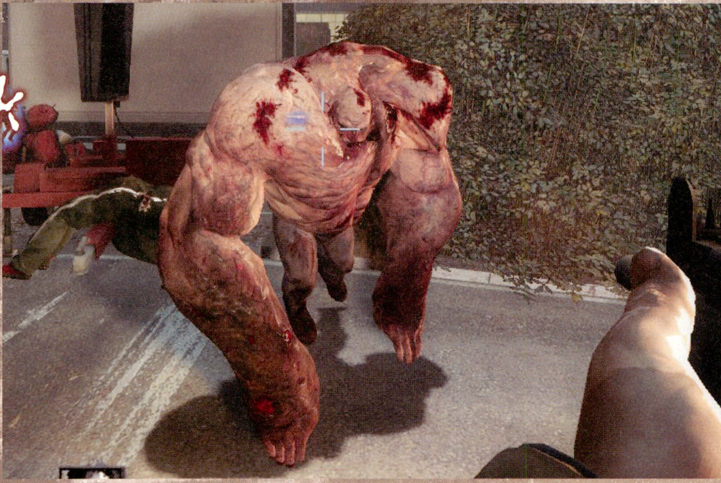


The Witch
ここがヤバい!!

少女なような姿をした特殊感染者。普段は所在なく歩いたり座り込んだりしているだけの無害な存在だが、下手に近づくのは危険。ひとたび刺激を与えると怒りだし、鋭い爪を武器に襲いかかってくる。こうなると手はつけられず、狙われた生存者には確実な死が待っている。

The Tank
ここがヤバい!!

ゾンビの常識を越えたタフガイ。「戦車」の名のとおり、ちょっとやそっとの銃弾では倒すことはできない。豪腕から繰り出されるパンチをまともに食らうと、壁にたたきつけられて致命傷になるうえ、間合いを取ったところで遠くから岩石やクルマを投げつけてくるやっかいな敵だ。





The Boomer

ここがヤバい!!

腹を揺すりながら緑色の胆汁をまき散らしてくる。この胆汁には周囲にいる感染者たちを引き寄せる効果があり、うかつに浴びると感染者に囲まれて身動きが取れなくなってしまう。



The Charger

ここがヤバい!!

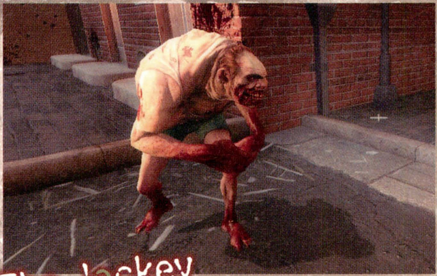
右腕だけが異常発達しており、フットボーラーのように体当たりを仕掛けてくる。直線的な攻撃だが威力はすさまじく、壁や柵のない場所で食らってしまうと転落死は避けられない。



The Hunter

ここがヤバい!!

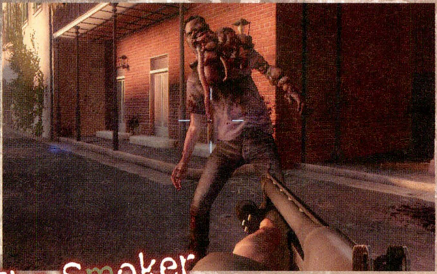
大きさは一般の感染者と大差ないが、驚異的な跳躍力で生存者に跳びかかってくる。馬乗りの状態になると自力で振り解くことはできず、そのまま戦闘不能になるまでひたすら殴られる。



The Jockey

ここがヤバい!!

背筋の曲がった小男で、ジャンプしながら近寄ってくる。この敵に捕まった生存者は身体の自由が効かなくなり、ほかの感染者の居場所に連れて行かれたり、階下へ転落死させられる。



The Smoker

ここがヤバい!!

生存者の首に巻き付けるように、タコのような舌を遠くから伸ばしてくる。捕まると自力での脱出は不可能で、そのままじわじわと体力を奪われ、最終的には窒息死させられる。



The Spitter

ここがヤバい!!

生存者に向けて緑色の液体を吐きかけてくる口裂け女。液体は強酸性で、靴を履いていてもその上を歩くだけでヤケドしてしまう。通路や小部屋で液体をまかれれば逃げ場は無い。

02

日常の中に生まれる異世界

Humanity affects play.

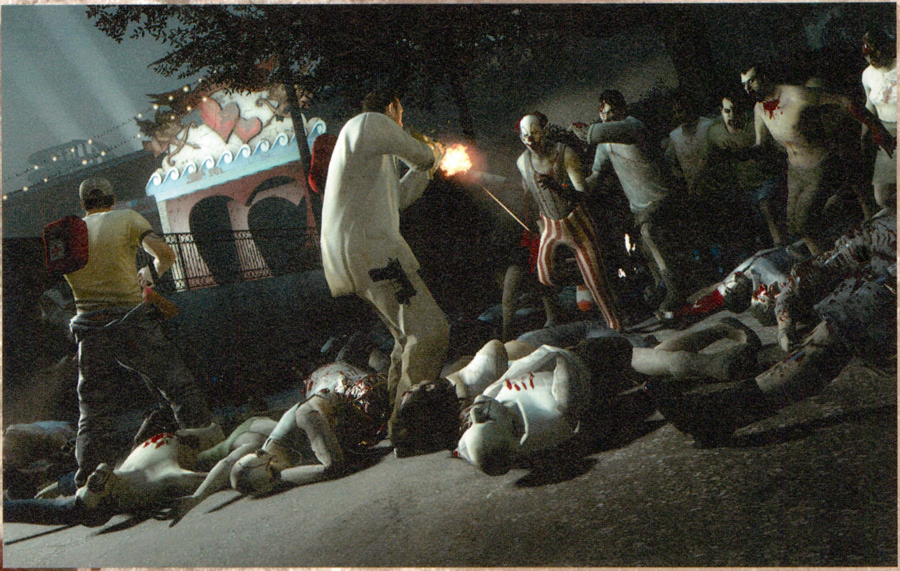
なぜ街にウイルスが蔓延し、なぜ感染者たちが人を襲うのか。『L4D2』ではこれらの謎についていっさい触れられていない。４人の生存者たちは唐突に、感染者たちがひしめく世界に放り込まれてしまうのだ。生存者たちが出口を目指して彷徨う舞台は、住宅街やショッピングモール、工場といった生活感漂うスポットが中心。しかし、そこにいる99％以上の登場人物がゾンビという異常性。このギャップこそが、竜騎士07氏を魅了した本作のポイントでもあり、氏の作風と共通した部分といえる。たとえば、雛見沢という片田舎で起こる怪事件を描いた『ひぐらしのなく頃に』や、新興住宅地に残る迷信が怪事件を呼ぶ『おおかみかくし』。これらの作品においても、日常的な風景と異常な事件のギャップが、恐怖を増幅する装置として盛り込まれている。氏のコメントにもある「日常の中に生まれる異世界」――これこそが洋の東西を問わず、人々に恐怖を与えるキーワードなのかもしれない。



謎が謎を呼ぶ、説明不要のサバイバルストーリー

「ゾンビ映画の撮影」を思わせる演出も所々に見られるが、『L4D2』の物語や世界観は謎に包まれている。詳細が気になるところではあるが、あえて細部を濁すことで、プレイヤーの妄想や恐怖がいっそうかき立てられる仕掛けになっている。





人間の生きてきた痕跡をたどりながら かつて人間だったものに銃を向ける







頭を使って生き延びろ 拾えるものはすべてが武器

武器は銃だけじゃない。フライパンやバットといった日用品も、使い方次第では立派な武器になるのだ。ちなみに、コメディゾンビ映画の傑作『ショーン・オブ・ザ・デッド』でも活躍したクリケットバットや、ゾンビ映画の定番であるチェーンソーといったオマージュ的なアイテムもいくつか用意されている。

[竜騎士07] ごく普通の日常生活の場が、非日常にすり替わっていく。そんなシチュエーションが好きです。

Left 4 Dead 2

人間性がプレイに影響する

03

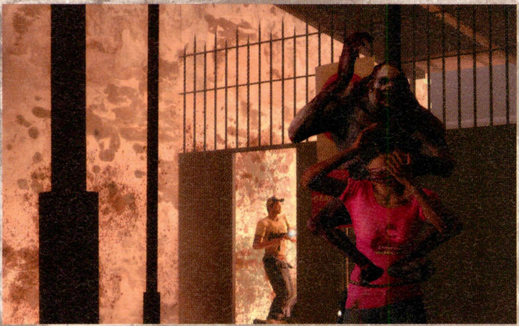
Affect the play of humanity



竜騎士07氏のお気に入りの遊び方は、「Co-op」と呼ばれるマルチプレイにあるという。これは4人のプレイヤーがお互いに協力しながらキャンペーンクリアを目指すという内容。対戦モードとは違い、生き残るためにはプレイヤー個々の腕前よりも、チームワークが重要になってくるのだ。たとえば、特殊感染者に捕まった場合、ひとりでは敵を振り解くことはできないが、仲間に助けてもらうことで脱出可能になる……といった具合である。しかし、このチームワークというのがなかなかのくせ者。次ページで紹介しているパニックスポットのような場所では、プレイヤーの性格が顕著に現れてしまうのだ。中には自己保身に走ったり仲間を捨て駒にしたりと、人間性を疑うような行動に出る人物も少なくない。こうなるとお互いが疑心暗鬼になり、チームワークが取れないまま総崩れになってしまうことも多々ある。ある意味、一番怖いのは人間なのだと、思い知らされる瞬間なのである。

味方を救うか？
己を救うか？

危険を冒して仲間の救助に向かうか、少しでも多くの生存者を生かすために残った仲間と出口を目指すか。『L4D2』では、そんな究極の二者択一に直面する場合も少なくない。もちろん時と場合で答えは変化する。効率的なプレイでも人道的なプレイでも、状況によって是であり非でありうるからだ。



Co-opでこそプレイして欲しい
ベスト・パニックスポットトップ3



Best 3 Dark Carnival [The Coaster]

遊園地にあるジェットコースターのレールを進んでいく。警報が鳴り続けている間、レールの上に次々と感染者が出現し、警報を止めるためのスイッチはコースの遥か先に設置されている。前後からおびただしい数の感染者が襲ってくるうえ、高所から転落すると即死する危険も待ち受けている危険地帯。

Best 2 Swamp Fever [The Plantation]



湿地帯の出口にある屋敷に立てこもって、救助の船が到着するまで感染者を撃退し続ける。屋敷の外からの襲撃はもちろん、内部に侵入する感染者にも対処しなければならないので、チームワークが悪いと敵を裁ききれなくなる。The Tankをはじめ特殊感染者も容赦なく出現するため。息つく暇もない。



Best 1 The Parish [The Bridge]

物語の最終ポイントにある巨大な橋が舞台。橋の一部が崩落しているため足場が狭く、油断していると大量に押し寄せる感染者に転落死させられる危険がある。出口では感染者に加えて強敵のThe Tankが立ちはだかるため、無事にグランドフィナーレを迎えられるかどうかはチームワークが大きく左右する。

[竜騎士 07] 協力するかどうか、非情に徹するのかどうか。相手も自分も人間である以上、ときには見捨てたり裏切られたり……そんな人間的な恐怖が味わえるのも『L4D2』の魅力です。

Left 4 Dead 2

究極の楽しさと極限の恐怖それこそがLeft 4 Dead!

Exactly the fear of extreme fun and extreme Left 4 Dead!





ここまで竜騎士07氏のコメントを元に、お気に入りのホラーゲームとして氏が『L4D2』を推す理由を解説してきたが、本作の魅力は恐さだけにとどまらない。〝走るゾンビ〟という斬新なアイデアをベースにした緊張感あふれるキャンペーン。協力プレイに加えて、生存者とゾンビに分かれて戦える対戦プレイなど、ゲームモードも充実している。洋ゲーということで敬遠してきた読者も多いかもしれないが、ファーストパーソン・シューティング離れした恐怖と爽快感をぜひ一度味わってみてほしい。

プラチナコレクションに『L4D2』も仲間入り！

Xbox 360版とPC版の2種類がリリースされているが、気軽に遊ぶならマシンパワーに左右されない前者がオススメ。しかも、現在はお手頃価格のプラチナコレクションとして入手可能だ（税込2,940円）。

協力プレイはもちろん、対戦モードも根強い人気。いつも悩まされてきた特殊感染者を使って、生存者に襲いかかるのもおもしろい。



竜騎士07作品紹介

サークル「07th Expansion」名義でリリースされた代表作がこちら。いずれもミステリーの土壌でありながら、氏独自のエッセンスが加えられた傑作ビジュアルノベルとなっている。『L4D2』とはひと味違う恐怖を味わってみてはいかがだろうか。



『ひぐらしのなく頃に』

Windows 95/98/Me/XP

STAFF——イラスト・シナリオ：竜騎士07

一躍、竜騎士07の名を世間に知らしめた、ビジュアルノベル第1弾。主人公の前原圭一が陸の孤島である雛見沢村に転校したことを発端に巻き起こる、数々の連続怪死事件を描いた伝奇ホラー。出題編4本がリリースされたのち、順次解答編がリリースされていくという独自の展開を見せた。







『うみねこのなく頃に』

Windows 98/ME/2000/XP

STAFF——イラスト・シナリオ：竜騎士07／ジャケットイラスト：江草天仁

『ひぐらしのなく頃に』の流れを汲みながらも、まったく別のアプローチで新たな謎を描いたビジュアルノベル第2弾。名作ミステリーの物語をベースに、推理小説のさまざまお約束を意図的に盛り込んだ意欲作。六軒島での遺産相続問題を巡り勃発した怪死事件の犯人を、さまざまな角度から推理していく。











【迷い猫オーバーラン！】Blu-ray&DVD1～4巻発売中（ジェネオン・ユニバーサル）STAFF——原作・シリーズ構成：松智洋／メインライター：木村暢／キャラクターデザイン：中本尚／音響監督：明田川仁／音楽：高木隆次／制作：AIC／CAST——芹沢文乃：伊藤かな恵／梅ノ森千世：井口裕香／霧谷希：竹達彩奈

仔猫たちが繰り広げるキュートな“恋のから騒ぎ”。その騒乱と愉悦。

“Much Ado About Nothing”

Cute "Much Ado about Nothing of love" that Kitten unfoldThe disturbance and enjoying.

アニメらしさを満足させる恋と家族の物語

INTRODUCTION

潰れかけの洋菓子店「ストレイキャッツ」を、姉の乙女とともに営む少年・都築巧。彼のまわりには、なぜかキュートな“仔猫”たちが集まって……。松智洋の人気ライトノベルが原作の『迷い猫オーバーラン！』は、いわゆる“擬似家族”を主題とした作品。だが、アニメ化にあたって各話監督制という異例の制作体制が採られたことにより、各話ごとにまったく手触りが異なる、不思議な味わいの作品となった。その魅力に迫る！

SUKI POINT 01

各話監督という独特の作り方が面白い

SUKI POINT 02

アニメの魅力は演出という事実を再認識させる

酒井伸和 minori プロデューサー

PROFILE

PCゲームブランド「minori」のプロデューサーとして、数多くの作品制作に携わる。なかでも、新房昭之監修＆大沼心監督でアニメ化もされた『ef - a fairy tale of the two』が有名。最新作は、efのアフターストーリー、アナザーストーリー、アクションゲーム、HDサイズムービーを収録したファンディスク「天使の日曜日」。



各話監督制という 異例の布陣が明らかにした アニメーションの"多様性"

It is said each story control system.
Diversity of animation that different line clarifies

各回ごとに監督が変わるというこれまでには「ありえない」スタイルで制作された『迷い猫オーバーラン!』。しかしこの制作スタイルは図らずも、アニメの面白さをぼくたちに教えてくれる。

実力派監督たちが見せる万華鏡的快作を見よ

アニメシリーズでは通常、ひとりの監督の下で、作品制作が進められるのが常識だ。そんな「常識的」なシステムを軽々と裏切ってみせたのが、この『迷い猫オーバーラン!』。各話ごとに別の監督を立て、スタッフィングもその監督ごとに、まったく別（実際の制作現場となるスタジオも、毎回異なる）。「各話監督制」という異例の布陣で作られた本作は、図らずも、アニメーションがどれだけ多様で、豊かなものなのかを、ぼくたちの目の前に見せつけてくれた。

巧と3人娘の心の交流、というメインストーリーは押さえながらも、ある回では思いっきりギャグに走ってみたり、はたまた泣かせるシリアス回があったり……。各話ごと、監督ごとにまったく違うスタイル、まったく違う語り方で楽しませてくれる本作は、たとえるなら、覗くたびに違う風景を見せてくれる万華鏡のようだ。しかも集められた監督たちは、それぞれ自分のシリーズをこなせるほどの実力者揃い。

ここでは各話ごとの特徴を、監督のプロフィールとともに紹介していくことにしよう。



典型的なツンデレ幼なじみの文乃、生意気な大富豪のお嬢様・千世、そして無口な不思議ネコミミ少女・希。3匹の"迷い猫"たちと巧の"擬似家族"としての日々が、ときに賑やかに、ときに切なく描かれていく。



第1話「迷い猫、駆けた」

監督・脚本・絵コンテ・演出／**板垣伸**
作画監督／**石川雅一**

第1話は、いわばキャラクターの顔見世的なエピソード。幼なじみの文乃が朝、巧を叩き起こしに来る"お約束"な幕開けから始まって、クラスに乱入してくるスク水姿の千世、巧とともに三バカトリオを結成することになる（？）家康と大吾郎、そして謎のネコミミ美少女・希の登場まで。『バスカッシュ！』などで知られる板垣伸監督らしい、テンポのいい展開が魅力的だ。




文乃のシマパンから始まり、希の「にゃあ」まで。お約束満載のストーリーがテンポよく展開する第1話。

第2話「迷い猫、笑った」

監督・絵コンテ／**八谷賢一**
脚本／**木村暢**　演出／**石川敏浩**
作画監督／**きみしま幾智・木下由美子**

第1話のラストに登場したネコミミ少女、希に焦点を当てたエピソード。この第2話では、彼女が"新しい居場所"として、巧たちの家を発見するまでが描かれる。監督を務めたのは『メガゾーン23 PARTIII』など、SFアニメでも知られる八谷賢一。近年では『錬金3級まじかる？ぽか～ん』や『ドージンワーク』などを手がけている八谷だけに、ハートウォーミングな展開が楽しい。

突然、家に転がり込んできた希。乙女が留守の間、巧と2人っきりになることを心配する文乃だったが……。






INTERVIEW

酒井伸和

「今のような転換期にこういう作品が出てきたことがすごく面白い」

酒井プロデューサーが、2010年上半期のイチオシ作品に挙げる『迷い猫オーバーラン』。その面白さはどこにあるのか？

――酒井さんが今回、レコメンドに選ばれたのは『迷い猫オーバーラン』なわけですけども……。

（一冊のノートを取り出しながら）実は僕、テレビで観たアニメについては、こうやって感想を残してるんですよ。ここ7～8年の間で、tvkで放送されたものに関してはほぼ全部、こうやって感想をメモしてて（笑）。なんでこんなことをやってるかというと、作品に関わってるスタッフには過去の系譜があるじゃないですか。先輩後輩関係だったり、出身母体だったり。それによってどういう演出が試みられてるのかっていうのを、歴史的にチェックしておきたいな、と。



ふいに姿を消した希を探して、町中を走り回る巧たち。偽物だけど本物。“家族”の温かさに触れた希は涙を流す。

第3話「迷い猫、見つけた」

監督・脚本・絵コンテ／平池芳正
演出／唐戸光博
作画監督／岩佐とも子

第3話では、前エピソードから続いて、希のその後が描かれることに。ようやく巧たちに慣れてきたと思ったのもつかの間、ふいに姿を消してしまう希。彼女が心の底に抱えていた哀しみを、『WORKING!!』や『アマガミSS』の平池監督が、じっくりと描いてみせた。ラストで交わされる文乃、巧、希の3人による夕景の会話シーンが印象的。





第4話「迷い猫、脱いだ」

監督・絵コンテ・音響監督／大地丙太郎
脚本／木村暢　演出／高田昌宏
作画監督／石田智子

テレビの前の視聴者に衝撃を与えた（に違いない）のが、『おじゃる丸』『ギャグマンガ日和』の大地監督によるこの第4話。千世の誘いで、梅ノ森家が所有するというセレブ温泉にやってくる一同だったが……。ギュッと圧縮されたようなテンポ感と矢継ぎ早に繰り出されるギャグは、これぞ大地演出といった仕上がり。特に中盤で繰り広げられる卓球シーンは、強烈この上ない。

文乃たちのセクシーな姿がてんこ盛り！　一方、森のなかで迷子になった巧の前にはひとりの美少女が……。







――うわ、このノートはスゴいですね（笑）。

で『迷い猫オーバーラン』というのは、こういうことをやってる僕たち、自宅品質管理員に対する挑戦状だったわけです（笑）。なにせ、スタッフが各話ごとに違う。しかも監督とか制作スタジオは、エンドロールの最後まで見ないとわからない（笑）。最初に気づいたのは第3話のときだったんですけど、それ以降は、Aパートまで見て、誰が監督で、スタジオはどこがやってるのか、当てるのがすごく楽しかった（笑）。

――確かに。思わずやっちゃいますよね（笑）。

第4話はすぐにピンと来て、これは大地さんだろうと思ったら「当たりだ！」って。あと平田さんもすぐにわかったし、小野さんの回もそう（笑）。たぶん、こういう作品は二度と出てこないんじゃないかな、と思うんですよ。ようするに全部が壮大な2次創作みたいなもの、というか。

――その2次創作というのは？



第5話「迷い猫、泣いた」

監督・絵コンテ・演出／**福田道生**
脚本／**木村暢**
作画監督／**江原康之**

いつも高飛車な梅ノ森家のお嬢様・千世。しかしその態度の裏には、なんとかして巧たちのグループに入りたいという気持ちが隠されていた……。コンテマンとして数多くの作品に関わり、『ヒャッコ』で初監督を務めた福田道生による第5話は、そんな千世をメインに据えたエピソード。テンポのいいギャグ演出とラストの切ないシーンが同居するスタイルは、いかにも福田らしい。





幼なじみである竹馬園夏帆の言葉に乗せられ、ライバル洋菓子店を建てる千世。だが、思惑通りには運ばず……？

第6話「迷い猫、困った」

監督・脚本・絵コンテ・演出／**池端隆史**
作画監督／**武智敏光**

『ぽてまよ』などで知られる池端隆史が、監督・脚本・コンテ・演出の4役を担当した第6話は、巧たち、迷い猫同好会がプロモーションビデオの制作に乗り出す、というコメディタッチのエピソード。キャラクターたちの全身を押さえたショットの構図は『大正野球娘。』を、またオタク的なモチーフの扱い方は『げんしけん』を思わせる。そして苦労の末、完成したPVはといえば……。



迷い猫同好会の活動第一弾として、プロモーションビデオを制作する一同。エンディングでは、その衝撃の内容が。





例えば「××がこんなふうに笑った」というシーンがあっても、コンテをどう描くかによって、シーンの意味あいが変わってくる。脚本が同じだとしても、どう演出されるかによって、面白さが全然変わってくるんですよ、アニメって。『迷い猫オーバーラン』を観てる人は、その事実に全員、気づかされた。今の若い人たち——それこそ「アニメは消費物だ」くらいに考えてる人たちが観ても、きっとそう思ったんじゃないか。もしかして後世から見ると、この作品がアニメの見方において、ターニングポイントになっているかもしれない(笑)。それくらい、アニメの歴史上、観ておかなきゃいけない作品だと思うんですよね。

——そんなにですか！(笑)

たとえば草川(啓造)さんが監督をやられた第11話。草川さんは『魔法少女リリカルなのは』や『月詠』で、新房(昭之)さんの下で演出をやられてたんですけど、第11話のモブの描き方が見事に新房流で(笑)。

Strike lei Cats
and
pleasant companions

ストレイキャッツと愉快な仲間たち

巧が切り盛りする洋菓子店「ストレイキャッツ」と、そこに集う3人のバイト娘たち。ツンデレ、無口、高飛車……と、よりどりみどりな美少女たちが、今日も賑やかな騒動を繰り広げる！ いかにも"お約束"なキャラクターたちが、ストーリーが進むごとに少しずつ表情を変えていく様も、『迷い猫オーバーラン！』の見どころのひとつだ。



芹沢文乃

Fumino Serizawa

CV：伊藤かな恵

巧の幼なじみにしてクラスメイト。幼いときに両親を事故で亡くし、巧と同じ芹沢教会（孤児院）で育てられる。つい思っていることと正反対のことを言ってしまうという、典型的ツンデレ美少女で「2回死ね」が口癖。





輪郭にトーンが貼ってあるだけなんですけど、「ああ、やっぱり草川さんは新房さんのラインなんだ〜」って。あるいは、佐藤（順一）さんがやられた第12話は、マンガっぽい吹き出しが大量に出てくるし、エンディングはエンディングで、文字が横に流れてきてゴロゴロって転がってきて、「これは『きんぎょ注意報！』じゃん」とか（笑）。

――あはは（笑）。

小野（学）さんが監督された第8話なんて、まるっきり『咲』だったし（笑）。「あれ、セリフまで一緒なんじゃない？」っていうくらい、100%『咲』で。かと思うと、久城りおんさんがやられた第7話は、完全に『勇者』シリーズで。なにせエンディングを、三重野瞳さんが歌ってますからね。ぼくは観ながら「今回の制作スタジオはサンライズだよな」って思ってたんですけど、クレジットを見るとマジックバスで、「あれ？」と思ったら、やっぱりサンライズの8スタジオと11スタジオが協力してる。そこで「や



霧谷 希

Nozomi Kiriya

CV：竹達彩奈





村雨学園から逃げ出してきたところを、乙女に拾われたネコミミの少女。無口で、あまり感情を表に出すことは少ない。勉学はもちろん、運動神経も抜群でパティシエとしての腕前もなかなかのもの。口癖は「にゃあ」。

主人公と悪友たち

都築 巧



洋菓子専門店「ストレイキャッツ」の実質上(?)のオーナー。個性的な少女たちとマイペースな姉に振り回される日々を過ごしている。友人たちからは信頼されており「ストレイキャッツ」には仲間がいつも集う。

菊池家康



中学時代からの巧の悪友。口は悪いが、根っからの善人で、巧たちが困っているときにはすかさず助け舟を出すことも。劇中アニメ『メイド忍者コーガちゃん』の熱狂的ファン。

幸谷大吾郎



巧、家康とともに三バカトリオを組む日本男児。幸谷流柔術という古武術道場の跡取りで、かなりの人格者だが、どこか常識がズレているところも。神社仏閣や日本の城に目がない。

っぱりね」って、ニヤリとするっていう。

——マニアックですねえ。

　こういう作品が出てくるのを許す環境がある。そこが、今のアニメ業界の面白さだなって思うんですよ。ちょっと前だったら、観る側もこれを許さなかったかもしれない。もっと統一性みたいなものを重視したりとか、作画厨みたいな人が大量に出てきたりしたんじゃないかな、と。でも、そういうことじゃないんだ、と。アニメには多様性がある。そういうことに理解がある人が——ネットが補完してくれる部分もあって、増えてきたんじゃないかなって思うんですよね。

——確かに「これは誰の作画だろう」みたいな楽しみ方をする人は、増えてる印象がありますね。

　アニメの見方が変わってきたんだな、と思うんですよね。2ちゃんねるしかり、ニコニコ動画しかり「みんなで楽しむ文化」というのが出てきた。そういう文化が出てきたこと自体は、とてもいいことだと思います



3人娘がロボットのパイロットに扮する異色編。はたして彼女たちは、悪の手から地球を守ることができるのか！

第7話「迷い猫、乗った」

監督・絵コンテ・演出／久城りおん
脚本／木村暢
作画監督／椛島洋介

『迷い猫オーバーラン！』の暴走っぷり、ここに極まれりといった趣きの第7話は、迷い猫同好会が制作した同人特撮「勇者超人グランブレイバー」の第26話を完全収録!?　という悪ノリぶり。監督の久城りおんは、谷口吾郎監督の『ガン×ソード』などに参加した演出家（自身の監督作としては『明日のよいち！』がある）。サンライズが制作に協力しているあたりも要チェック。





第8話「迷い猫、抜いた」

監督・絵コンテ・演出／小野学
脚本／木村暢　作画監督／久行宏和

第7話に続いて、パロディ魂が炸裂した第8話。美少女と麻雀という異色の組み合わせでヒットとなった『咲－Saki－』を、そのままジェンガ的なゲームに置き換えて展開してみせるという力技で、視聴者をアッと驚かせた。しかも監督はもちろん、『咲－Saki－』の小野学。ちょっぴりエッチなコスプレシーンを織り交ぜながら、最後にゲームの勝者に輝くのはいったい……!?



千世が考案したという、新ゲームのテストプレイに駆り出される一同。だが、テストプレイには別の目的が……。

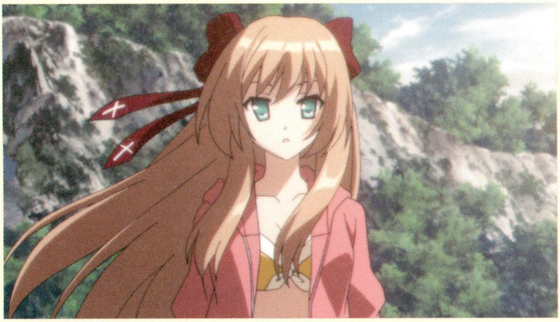




し、それにあわせてアニメも変わっていかなければいけないのかもしれない。ただ単純に「見せればいい」というだけではなくて、観ている人が参加しやすいアニメをつくっていくことが、大事なんじゃないか、と。そういう転換期に『迷い猫オーバーラン！』のような作品が作られたというのは、すごく面白いことだと思うんですよ。あと、さっきもちらっと言いましたけど、僕らのような作り手こそが観なきゃいけない作品なんですよ。なぜかというと、同じ原作が、作り手によってこれだけ違うものになる。それはつまり演出の力なんですよね。演出の力、タメの力だったり、時間配分の妙だったり、あとはカット割り。どういう構図によって、観ている観客はどういう心理状況になるのか。テキストレベルではわからないことが、12話を通して観ることで、実際の絵作りのレベルで学ぶことができる。本当に、これは教科書なんですよ。

——なるほど、なるほど。

もうひとつ、これはスゴいと



第9話「迷い猫、泳いだ」

監督・絵コンテ・演出／**平田智浩**
脚本／**木村暢**
作画監督／**大河原晴男**

希のひと言で海へと出かけることになった一同。というわけで、第8話は期待の水着回！　のみならずBパートでは、千世の思いつきで近くの旅館に一泊することに……。超おいしいダブルシチュエーションに加えて、巧と文乃の仲も進展？　という盛りだくさんのエピソードになった。監督を務めた平田智浩は、『ロザリオとバンパイアCAPU2』のオープニングなどで知られる演出家。



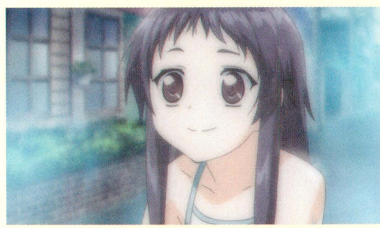


ストレイキャッツの慰安旅行で、海へと出かけることになる希たち。巧と文乃の仲が急接近するドキドキのエピソード。

第10話「迷い猫、持ってった」

監督・脚本・絵コンテ・演出／**佐藤卓哉**
演出・作画監督／**菊池聡延**

巧の姉、乙女がまたもや女の子を拾ってきた。少女の名前はほのか。どこか心を閉ざした様子の彼女に、距離を測りかねる文乃。だが、希や千世たちと触れ合ううちに、ほのかは笑顔を見せるようになるのだが……。夏の日の出来事を描いた第10話。監督は『苺ましまろ』や『生徒会の一存』といった“日常系”の作品を手がける佐藤卓哉。全編に漂うリリカルな空気感が見事。



初めはよそよそしかったほのかだが、千世と文乃のやり取りに巻き込まれるうちに、自然と笑顔を浮かべるように。





思ったのは第4話。監督の大地（丙太郎）さんが、音響監督をやられてて——ほかの回は全部、明田川仁さんが音響監督をやられてるんですけど、第4話だけが独特。ほかの回とまったく違うんです。音響監督によっても、これだけカラーの違いが生まれるのか、と。特に、中盤くらいに卓球のシーンがあるんですけど、これがもう大地演出そのものなんですよね。これを観ると、人によって——単純によい悪いの話ではなくて、これだけセンスの違いが出るっていうことが理解できる。

——なるほど。酒井さんが『迷い猫オーバーラン！』をレコメンドする理由はよくわかったんですけども（笑）、これまで話したこと以外で、気になった部分というのはありますか？

うーん、ストーリーというかキャラ配置がテンプレですからねぇ。

ツンデレの文乃、気が強いちびっこお嬢の千世、無口の不思議ちゃん希とどこかで見たようなキャラクターばかりなんですよ。

梅ノ森千世

Chise Umenomori

CV：井口裕香





私立梅ノ森学園の理事長の孫娘で、わがまま放題に育ったセレブお嬢様。だが、両親と離れて暮らしているせいか、優しさに飢えている素振りも見せる。小さな頃からのアニメマニアで、オタク趣味の家康とは同好の士？



仔猫の仲間たち



都築乙女

「ストレイキャッツ」のオーナーで、巧の義理の姉。町内では知らない人がいないほどの有名人で、ファンも多い。



鈴木＆佐藤

千世の専属メイドコンビで、なにかと千世のことを気にかけている。次回予告は、3Dの2人の掛け合い。



鳴子叶絵

巧たちのクラスの委員長。つねにハイテンションで人望も厚く、行事の際にはクラスを引っ張る役割を担う。

ストーリーもエピソード型の学園ドタバタですし。

──そういう意味では、アニメでよく出てくるような性格造形の女の子が揃ってるわけですね。

むしろテンプレートな原作だったがゆえに、こういうことができたんじゃないか、とも思うんですよ。表面上、キャラクター性は一貫してるんですけど、表情の作り方にせよ、絵的な見せ方にせよ、各話ごとに違ってくる。例えば葛藤の切り出し方にしても、監督によって違うわけです。その一方で、大地監督と佐藤監督は、どことなく似ているような感じもあって……。いずれにしろ、同じキャラクターを描くにしても、ここまで違う。作品において当然、一貫性というのは必要なわけですけど、同時に多様性も必要なんだな、と。それを再認識させてもらった作品だな、と。

──酒井さんのなかで、お気に入りだった話数というのは……。

僕のなかでは、第4話、第7話、第11話と第12話がよかったですね。第9話（温泉回）



第11話「迷い猫、割れた」

監督・絵コンテ／草川啓造
脚本／木村暢　演出／吉田泰三
作画監督／佐々木貴宏

第11話と第12話は、梅ノ森学園の体育祭を舞台にした連続エピソード。と同時に、これまで語られてこなかった希の過去が伺える、そんなストーリーになっている。監督は『魔法少女リリカルなのはA'S』や『セキレイ』の草川啓造だが、ギャグを押し出した構成はむしろ、彼の『いぬかみっ！』を思い起こさせるところも。二人三脚で巧とペアを組みことになるのは、いったい誰？





体育祭ではブルマを着用！　千世に反発する文乃は、スパッツを主張。ここに戦いの火蓋が切って落とされる!?

第12話「迷い猫、決めた」

監督・絵コンテ／佐藤順一
脚本／木村暢　演出／カサヰケンイチ
作画監督／小谷杏子

ブルマ派とスパッツ派の争いに決着をつけるべく、体育祭のリハーサルが幕を開ける。ひとり態度を決めかねていた希は、文乃の言葉に背中を押され、意外な解決策を編み出すのだが……。最終話の監督を務めるのは、『セーラームーン』や『ARIA The ANIMATION』のベテラン、佐藤順一。また演出を『ハチミツとクローバー』のカサヰケンイチが担当するなど、最終話らしい豪華な布陣に。

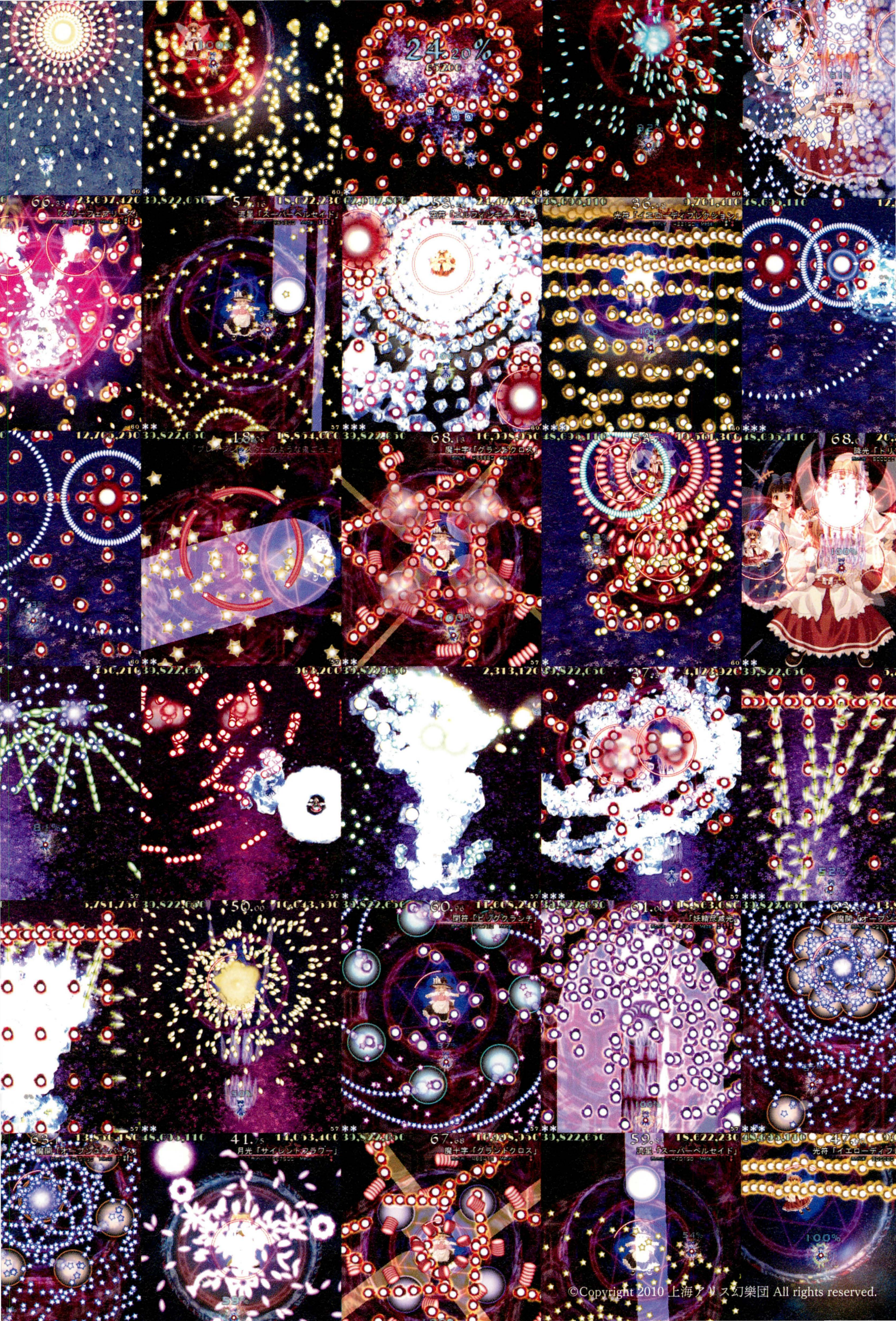
ブルッツ派として体育祭のリハーサルに挑む希。その頃、彼女が逃げ出してきた施設の手が迫りつつあった……。







も、別の意味でよかったですけど（笑）。作画的には第2話かな。普通、アニメシリーズの第2話って、ずっこけちゃうことが多いんですけど、この作品は、第2話が頑張れているという（笑）。キャラクターの描き方にしろ、ストーリーの運び方にしろ、毎回、違う監督がいろいろと工夫を凝らしている。完成された作品は、いったい誰のものなのかっていうのは、難しいところもあるんですけど、これを見ると「やっぱり監督のモノなんだ」と。それが再確認できた。それゆえに面白いエピソードとつまらないエピソードがあって……。いや、つまらないって言っちゃいけないな。僕とは演出の方向があわないエピソードがある。そういう客観的な目で観れば、面白くない回は一回もない。しかもその監督が、これまでにどんな作品をやられてきたのかを知って、2度目を見ると、もっともっと面白くなる。こんな面白い作品はないんじゃないかな、と思いますね。



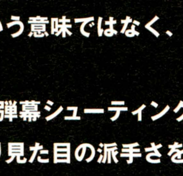
12.8th
Touhou Project has released!
This is not a fairy tale story at all!!

INTRODUCTION

東方Projectの作品は、基本的に弾幕シューティングである。弾幕シューティングとは、敵弾が大量で高難度のゲームという意味ではなく、大量の弾が実は容易に避けられて爽快なゲームを指して言う。
当の作者であるZUN氏自身は、弾幕シューティングの事を “Curtain Fire Shooting Game” と表現している(※)あたり見た目の派手さを尊んでいることが見て取れるが、注目なのが “Fire” だ。
発射の意は元より、やはり弾には火のイメージが拭いがたく付きまとう。
しかし、ここにきて火と対をなす氷を操る主人公の登場、しかもそれが一連の作品中でもひと際いじられ役の印象が強いチルノ!
第12.8弾『妖精大戦争～東方三月精』は、東方の新たな魅力を教えてくれるに違いない。

※『東方紅魔郷』から『東方花映塚』までのロード画面参照

東方三月精
妖精大戦争



【妖精大戦争～東方三月精】
発売元：上海アリス幻樂団
ハード：Windos 7/Vista/XP/2000
STAFF――プログラム・音楽・その他：ZUN
／キャラクターイラスト：比良坂真琴

本気になれば巫女より怖い あたいの本気で凍り死ね!

**If became serious, more scary than shrine maiden.
Frozen to death in my serious ice!**

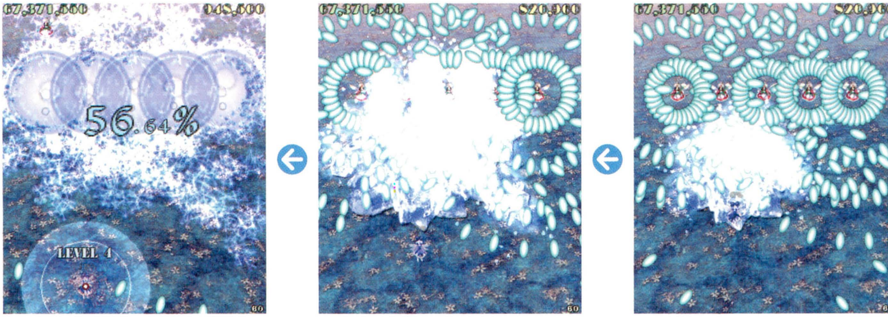
『妖精大戦争』は、実はゲーム化が前提だった?

東方Projectファンにとって、今年は本当に豊作な年となっている。まず3月に、天狗の射命丸文を主人公とした『ダブルスポイラー ～ 東方文花帖』が頒布され、8月にはチルノが主人公の『妖精大戦争 ～ 東方三月精』が頒布されたのだから。

『妖精大戦争』は、そもそもが漫画『東方三月精』（原作：ZUN／漫画：比良坂真琴／発行：角川書店）の単行本に掲載された同名の書き下ろし短編、その後日談をゲームで描いたものと思われている。しかしZUN氏自身によるとそうでもないらしい。「ゲーム化したって言われることがあるけど、あれは間違いなんです。『三月精』っていう形じゃなくて『妖精大戦争』にしたのは、その短編をゲームにする気で、でもなんだかんだで上手くいかなかったっていうだけなんです。今そう思ったうえでコミックを読んだり、後書きを読んだりすると、ゲームにしようとしていた雰囲気が節々から伝わって来ると思います」と話している。また、タイトルについては「最近の方は知らないかもしれませんが、角川映画が制作の『妖怪大戦争』という映画がありまして、角川さんの単行本に載せるのだからタイトルもそれにちなんだパロディにしようと考えていました」とのこと。相変わらずユーモアたっぷりである。

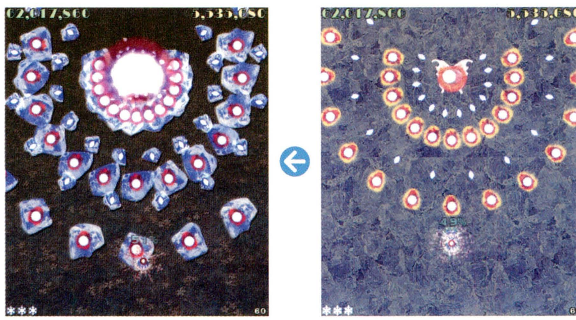


“バカ”の愛称で親しまれるアイツがついに大暴れ!



全てを凍結する力で弾幕をねじ伏せろ!!

弾幕シューティング、一見すると派手で回避が難しそうな弾幕の中に通り道が用意されている。しかし本作では敵の弾幕を凍結・破壊して、その根本からひっくり返せるところが魅力。たまに凍結不能な弾もあるが、ボムを使えば大丈夫。



ルート分岐で難度も変化 もちろんエンディングも変わる

昼 Day	春の小径 (C)		霧の泉 (B)		序法の森 (A)	
夕方 Evening	霧の泉 (C2-2)	序法の森 (C1-2)	春の小径 (B2-2)	序法の森 (B1-2)	春の小径 (A2-2)	霧の泉 (A1-2)
夜 Night	序法の森 (C2-3)	霧の泉 (C1-3)	序法の森 (B2-3)	春の小径 (B1-3)	霧の泉 (A2-3)	春の小径 (A1-3)

悪戯大好きな妖精たちも
戦争(バト)る時は徹底的に弾幕(バト)る！

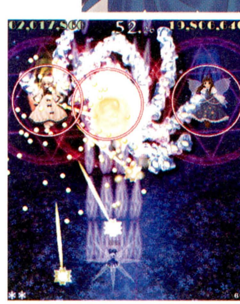
Although fairy loves a trick,
they fight thoroughly when need.

妖精に大きな力は無いし、性格も戦い向きではない。
でもそこは、彼女たちも幻想郷の住人の端くれ。
一度暴れ始めたら、暴れ疲れるまでは止まらない！



氷の妖精
チルノ





冷気を操る力を持った、氷の妖精。湖付近を住処にしている。妖精にしては好戦的だが性格自体は極めて単純で、端的に言うとおバカ。留守中の家をサニー・ルナ・スターの三妖精に破壊されたことを恨み、彼女たちに宣戦を布告した。一人称は「あたい」。

これまでの作品中における チルノの活躍っぷり



しかし『東方花映塚』では華麗にプレイヤーキャラに大幅ランクアップ！　しかしこれがさらなるネタの始まりだった。



『紅魔郷』に続いて『東方妖々夢』にも登場のチルノ。だがステージ１の中ボスに格下げされ、台詞すらない始末。



『東方紅魔郷』にて初登場のチルノ。ステージ２のボスだが、ZUN氏風に言うと「つまり大したことないキャラ」



実質的な三妖精のリーダー
その実力もトップクラス



輝ける日の光
サニーミルク



こんな台詞を言いきってしまう辺り、それなりに自負も実力もある。……と言っても妖精レベルでの話なのだが。

ある意味この大戦争の発端
いつも陽気な3匹のリーダー

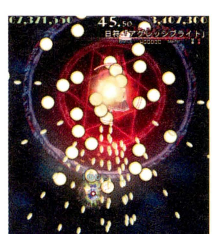
そもそも三妖精がチルノの住処を襲ったのも、サニーミルクが妙な初夢を見て「他の妖精たちに自分たちの力を見せつけるぞ！　そして妖精たちを一致団結させて巨大な戦争を起こすんだ！」という謎の妄想（？）が原因だ。ある意味、チルノに負けず劣らずのおバカキャラだと言えるだろう。能力としては光を屈折させることができる。



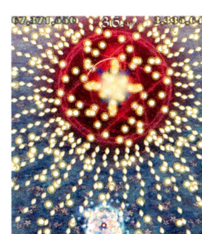
派手さと直球な形状の弾幕が多いだけに、こちらも力押しで対抗するのが吉か。



スペルカード名が「光の屈折」の意からか、サニーに近づいた弾も曲がる。



スペルカードによる攻撃も、性質にちなんでか派手で小細工がない印象。



通常弾幕はとにかく放射状にばらまく事が多い。また、氷を砕くレーザーを出す事も。

珍しく夜型の妖精
昼間の行動は苦手か？





静かなる月の光
ルナチャイルド

三妖精のジト目担当は サニーとのコンビが強力

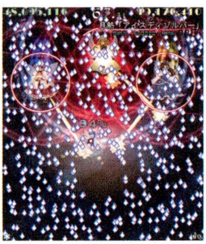
ルナチャイルドの能力は、自分の周囲の音を消してしまうというもの。サニーが光の屈折を操って姿を見えなくできるので、ルナの音を消す能力と併せることで、隠密行動がしやすい。しかし「音を消せる能力」というのは戦いには向いていないことと、敢えて言うとゲームに反映しづらい能力でもあるので、ある意味今回は不遇なキャラだ。



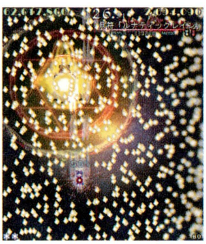
宣戦布告の手紙が来たものの、それがいったい誰が出して来たのかは、３匹ともが全く理解していなかった様子。



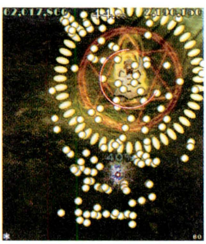
３匹で共闘を挑まれた時は、それなりに苦戦を強いられることになるだろう。



１匹で戦う時も３匹で戦う時も、スペルカードの形状には名残が見られる。



スペルカード攻撃では、一瞬にして画面全体を覆う弾幕を展開する事も。



通常攻撃は三妖精の中でも控えめな量。自機を追尾する弾には気をつけるべし。

笑顔が絶えない三妖精の頭脳 意外と能天気な所も？

満天の星のように広い範囲を監視できるのが、スターサファイアだ。動く対象を敏感に察知して他の2匹と連携を取るのが常である。ルナ同様に能力が補助的なためか、普段は戦いに積極に参加せず、一歩引いている事が多い。弾幕はそれなりに派手でかつ逃げ難い印象のものが多いが、逃げ難いのはある意味能力にかなっているかも。



頭脳担当だけあって、何故「戦争」を起こすのか一応は理解している様子のルナ。笑顔でさらっと怖ろしい事を言う。



積極的には戦わない 冷静沈着な参謀役



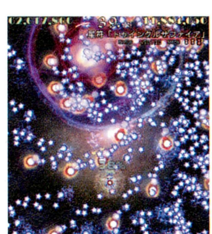
降り注ぐ星の光
スターサファイア



戦う意思が低いからといってその能力まで低いとは限らない。あなどることなかれ。



スペルカード攻撃は、名前の通り星をモチーフにしたものが多くみられる。



弾が周囲を包み込んで身動きがとりづらくなるのは、スペルカード攻撃も同様だ。



通常弾幕は弾速こそ遅いものの、複数の角度から弾が迫るのでかなり強力。

『妖精大戦争〜東方三月精』インタビュー

幻創神主 ZUN

Intervew with ZUN, the priest of dream creation.
“Destroy patterns!” directly expresses the game. It does not say “dodge”. You don't have to.

「パターンを破壊しろ」はゲームを端的に表している。避けろってわけじゃない、よけなくていいぞ!って(笑)。

新システムへの到達は苦難の道

——弾を消していくのがメインとなるゲームデザインは、東方的には初ですか？

ZUN 消すのがメインなのはありましたが、凍らせるっていうのが一番いい言葉かな？ 氷に触れたらまた凍って、一気に破壊して、その破壊がダメージになる。僕の知ってる限りではそういうゲームはなかったので。やっぱりみんなシステムを最初に考えちゃうからね、僕の中では凍らせることが前提だったから、考え方が違うと新しい物が出せるっていう。

——「凍らせる」に到るまでは結構かかったんですか？

ZUN 一口に「凍らせる」と言っても色々ありますからね。今のようになるには時間がかかりましたよ。連鎖したとしても、そのあとどうするかとか、色んな方法を考えます。遊んだものを見れば「こういうものだ」ってなっちゃいますけど、何もないところから作るのは大変です。沢山のシステムを試しましたからね。試した結果、これが一番面白かった。結果的に見たら当たり前のようにあるシステムを考えるのは大変なんですよ。

——なるほど。

ZUN 凍った後に消えるっていうのも最初はなかった。僕が最初に頭で考えていたのは、敵弾を自由に凍らせることはできるんだけど、凍ったあとに、ランダムで復活することを考えていたんです。パッって凍ったあとに、氷が解けると別の方向にいってしまうとか…凍らせすぎるとランダムな弾が増えすぎておかしくなるっていう方向に持っていこうかとも思ったんだけど、やめちゃいました。僕の中ではあまり気持ちよくなかった。「凍らせたら簡単だよ」って思われたら微妙じゃないですか。まぁ今回は凍らせたら簡単っていう方向に持っていきましたが、結果だけ見るとこれは自然そうに見えるけど、実はそうでもない。本当に色んなのを試した結果です。最初からこのシステムで作っていたらもっと短い期間で完成しましたね（笑）。スタートのここだけつくるのに時間がかかるんですよ。

——今回、スペルカードをミスなく、かつ氷を貼らないことで「ノーアイス勝利」となるわけですが……。

ZUN あの意味のなさっぷりときたらないですよね。逆にそうしないと、ノーアイスで凄い点数を取れるようにしたら自分のシステムを自分で否定しちゃいますから。凍らせるっていうシステムを否定したら最高得点が取れるなんて、ゲームとしてはあり得ない話なです。ただ、ノーアイスを入れたかったのは、今のシステムに辿り着くまで、かたくなに弾を消せないようにしていたからなんです。このゲームにはどうしてもスペルカードが出てしまうから、悩んだ結果として、弾が消えるようなことがあったらミスになることにしたんですよ。今回はスペルカード周りの表記を変えているのも、そこをもっと良い方向に持っていこうという意思の表れです。

――今までと違って3段階評価ですからね。

ZUN　数字で表記する必要はないよね、そうなったら。数字にしたら、ノーアイス取らないと気が済まない人が出てくるじゃないですか。ちなみにあれ、試した人がいるかわかりませんけど、初プレイの時にノーアイス勝利すれば、メダルは全部点灯しますよ。普通にノーミスクリアにしても銀メダルと銅メダルが一緒に出ますから。そうじゃないと、ノーアイスは取ってるけど他は取れないなんておかしいですからね。ノーミスでは毎回クリアできるけど、わざわざ死んだりボムつかったりしないといけないっていうのはおかしいじゃないですか。かといって、ノーミス、ノーアイスの間にそれを入れるのはおかしいから、全部とらなきゃいけない。

結構システムって考えられてるでしょう？

――今回、曲についてはどうでしたか？

ZUN　時間との戦いでしたね。今までとは違う感じを出したかったし、結果的には好きな曲なんですが。今までのようなラスボスを3面に出したら雰囲気が合わないことは作る前から想像がつくんです。この流れでどういう曲を作るべきかなって。違和感なく「ラストだろう」って思えるような曲にしないといけなかったから、結構難しかった。あとは『ダブルスポイラー』の音楽の雰囲気から出発して、違う方向性にしなければというのもありましたね。感覚的な話なので、どこをどう変えてみたって言いにくいんですけど。洗練させたっていったら良い言い方かもしれないけど、常に勉強中ですね。

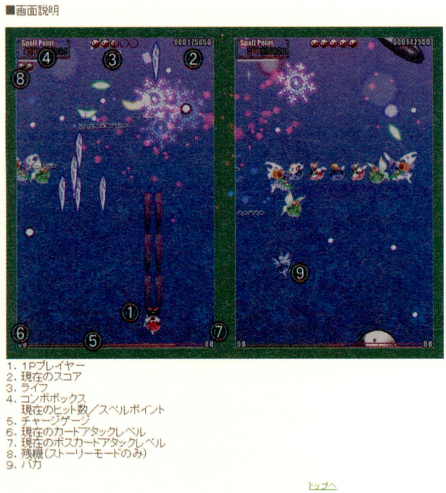
――お気に入りの曲は？

ZUN　今回は自分の中では3面道中が好きなんです。作ってて楽しかった。ただ、良い曲かって言うとそうではないかもしれないですけど。ジャズを作ったわけじゃないんですけど、そういう感じはもちろん大好きなんです。それをシューティングゲームのラストステージに持ってきたところも気に入っています。

ジャケット裏のパラダイス

――12・8弾とのことですが、次こそ13？

ZUN　いや、12・9ですね（笑）。その次が12・91…（笑）。結構ジャケットの後ろを書いているときが楽しいんですよ。自分で書いて笑っちゃうんような、ゲームを売る気あるのかわかんないようなことを書きたくなるんですよね。「戦争だ」って言いたかっただけ（笑）。でも「パターンを破壊しろ」はゲームを端的に表している。避けろってわけじゃない、よけなくていいぞ！って（笑）。「これはメルヘンチックな妖精物語ではない」が僕の中で好きなフレーズなんですよ。そんなことわかってるってみんな思っているんだけど、そういうことを書くことが楽しかった。僕の中ではここすらギャグですね（笑）。



チルノが“バカ”と呼ばれて親しまれる理由は『東方花映塚』のマニュアルで「⑨バカ」と記載したZUN氏の悪戯心が発端である



※tica85 bookstoresは、三月まうす先生の新しいペンネームです。



オワリ♥　Vol.3 につづくよ！

同人ソフト制作サークル探訪

同人ソフト作品単体ではなくその制作サークルを紹介する当コーナー。サークルの歩みや作品制作のスタンスなど、いろいろと紹介していく。

第二回　07th Expansion　ゲスト：07th Expansion代表・竜騎士07

Independent soft production circle inquiry

仲間募集！

——竜騎士07さんが同人という場で作品を作ろうとしたきっかけはどのあたりにあるのでしょう？

竜騎士07（以下・竜）　もともと落書きで漫画を書いたりするのが好きだったんですが、最初に同人を意識したのは中学から高校のころにかけてでしょうか。当時、雑誌の読者欄などにあったコピー誌制作メンバーの募集があったりしまして、そこからですね。

高校卒業後はゲームメーカーに憧れていたので専門学校に入ったんですが、当時も今も変わらないのでしょうけどメーカーは即戦力を求めていたこともあって、結局就職先はオタク系の趣味からは遠く離れたお堅いところにおちつきました。でもやっぱり根底では自己表現への欲求が渦巻いていて……何か創作したくて仕方なかったんですね。なので仕事にも精神的に疲れてしまって。そんな時にふと手にした同人誌のあとがきページに「仲間募集」という文字を見て「これだ！」と。

——最初はご自分のサークルではなく、どこかのサークルに参加という形だったんですか。

竜　そうなんですよ。そうするとやっぱり先輩たちがいるので、そのお手伝いから始まるんです。でも雑用ばかり続いて全然創作という感じではなくて。そんな中でようやくシナリオを任せて貰えた企画があったんですが、開発が長引いた末に頓挫して立ち消えになってしまったんですよ。この経験はすごく残念なことではありましたが、同時に自分がいかに本気で作品を作りたいと思っているのかを気づかせてくれるきっかけだったと思っています。

独立と転機

——独立して自分のサークルを立ち上げる発端ですね。

竜　そうなんです。でも当時は絵を描くくらいしかできないと思っていたので、今のように同人ソフトは作っていませんでした。そこで、独立前くらいからのめりこんでいたカードゲームにちなんだものを制作したんです。だから一本立ちしてだいたい2年くらいは、カードゲームの、2次創作の追加カードを作ってイベントに参加していましたね。

——それでサークル名が……。

竜　そうなんです。Expansionはカードゲームで言うところの追加パックという意味で、出発時のサークルの性格をよく表しています。

——07thの部分はご自身のペンネームと、追加パック第7弾的なニュアンスをかけているわけですね。

竜　ペンネームは『ファイナルファンタジー』シリーズの竜騎士が好きだったことと、そのシリーズ中でも『V』の主人公の一人、レナが好きだったからという理由でレナと0＝レ、7＝ナ（ナ）をひっかけた組み合わせですし。

——同人活動のファン活動的な側面が垣間見えるお話しですが、では同人ソフトを作る気かっけは？

竜　直接のきっかけは弟が持ちかけてきたんですが、当時大ブームになっていたTYPE-MOONさんの同人ソフト『月姫』のベースになったプログラムを勉強している

から、何かやってみようと言われたんです。そこでいろいろ試してみた結果できたのが『ひぐらしのなく頃に』なんですが、全部の作業が手探りでしたから、とにかく作業行程の目算が立たず、不安と闘いながら作っていました。

――それが『ひぐらし』の第1作目となる「鬼隠し編」ですね。

竜　作ってる時にはヒットするとは全く思っていなかったんですけどね（笑）。もちろん内容自体には自信があったので、別の作品で有名になった後でファンの方に発見される、くらいの野望はありましたが（笑）。でも、おかげさまで少しずつファンも増えてきて、コミケごとに1作ずつを目標に活動を続けてました。そして4作目の「暇潰し編」を発表する少し前に、スタッフからの提案を受けて最初に作った「鬼隠し編」を『ひぐらし』の体験版としてネットで無料公開したんです。体験版と言っても「鬼隠し編」まるまる全部ですが。

――それが多くの方に評判になったんですよね。「怖い！」「でもそれがすごく面白い！」って。

竜　その前の「祟殺し編」の評判が良かったのと、体験版での好評があって、ようやく本当にノベルでやっていけるという実感が沸きましたね。

同人にこだわる理由

――このあたりから本格的に『ひぐらし』が大ヒットして、漫画版が複数の雑誌で同時連載が開始、2度に渡るアニメ化など、多くの方が知る展開が始まりますが、同人サークルとしての07th Expansionに変化はありましたか？

竜　おかげさまで多くの方にご支持いただくようになった分だけ、いろいろと人手が必要になりました。コミケでいらして下さる方も増えましたから、売り子や列整理を手伝っていただく方も増えましたし、コミックなどの商業展開していただいた作品も最初は全部自分で目を通していたのですが、ありがたいことにそういうものが増え続けた結果、一人ではチェックしきれない量になってしまったので、ここでもスタッフの力を借りたりですとか。そういった多くの方に助けられて、始めて自分の作品に打ち込む事が出来ているのが現状です。打ちこむと言えば、私自身も二足のわらじ状態から同人の方一本に絞るようになったという変化もありますね。

――商業でもご自身で小説を執筆されたり、漫画原作を執筆されるなど旺盛にご活躍なさっていますが、それでも柱となる作品は同人で出し続けています。竜騎士07さんが同人にこだわり続ける理由というのは何でしょうか？

竜　やっぱり一番大きいのは、自分を育ててくれたのがこの同人、特にコミックマーケットという場所だからだと考えています。ここがなければ間違いなく今の私はありませんでした。それに、いろいろな発表する場がある中で、ここが一番面白い、エキサイティングな場所だと思っています。冬コミも『うみねこ』のラストということもあり、どうしようもなく気合が入ります。皆様、どうか楽しみにしていただければと思います！



『ひぐらし』第1段となった記念すべきジャケット。



自信を持てるようになったという『ひぐらし』第3段。


アンソロジーコミックの表紙を自ら執筆する事も。



最新作『うみねこのなく頃に 散』第3段。いよいよ大詰めへ。



伝説のローアングルアニメ『AIKa』シリーズを
コンプリートしたファンブックが遂に発売!!
帯を取ると下着♥カバーを外すと裸になっちゃう♥
山内則康描き下ろし
限界ギリギリ超セクシー仕様カバー!!
AIKa COMPLETE FANBOOK(仮)
『AIKa』『AIKa R-16:VIRGIN MISSION』『AIKa ZERO』シリーズ全三作品を収録した究極のファンブック!!
イラスト、設定資料、キャラクター紹介、ストーリーガイド、スタッフインタビューなどなど
『AIKa』シリーズ全てが分かるファン必携のアイテム!
2010年10月27日㊌発売予定!!
予価：2,625円（税込）／発行：一迅社
©スタジオ ファンタジア・バンダイビジュアル


ええ
それで
大量のパラジウム合金が必要なのです！
皮相浅薄な人間
東風谷早苗
東方茨歌仙
WILD AND HORNED HERMIT.
アホー
チュンチュン
はあ
まあ
何を言っているのかさっぱり判らんが

東方茨歌仙

WILD AND HORNED HERMIT.

原作：ZUN　漫画：あずまあや

Original: ZUN Cartoon:Aya Azuma

第二話「意図的に捨てられた技術と地獄」

唐突に表れた早苗……




今日もやつらが
幻想郷を騒がせる――！


もう一度説明しましょうか？
現在の旧地獄を利用した核融合炉では…
コストが掛かりすぎるのです
幻想郷には外の世界で幻になった物が利用可能ですので
核融合炉は不完全ながら実現しました
不完全なの？
ちゃんと温泉は湧いてるけど


ええ
八咫烏の力を利用しないと融合しないうちは不完全です
本来は放って置いても半永久的にエネルギーを生む技術なのです
それはあの——
ドヒ


太陽の力と同じ――
間欠泉センター
トン
カン
トン
キケン
有毒ガス充満につき
死にたい奴だけ
近寄ってよし
これでよし！



最近温泉活動が活発すぎて危険だわ
この辺でいったい何が…
それに…
ゴポ
漂っているこいつらは地獄
奴だけ
近寄ってよし
ゴポ
いや
今は旧地獄の怨霊…
本来なら地上には出てこられない筈の咎人の霊



文字通り ここは 地獄谷って訳ね
旧地獄の奴らは 地上に出てこない 約束だったはずだけど…


それは前に聞いたぜ
太陽の力で温泉が湧くとか
明るい未来がなんたらとか
本当の核融合は温泉の為にある訳では無いのです
独立したエネルギー資源を確立することなのです
幻想郷のエネルギーはどこから来ているか判りますか？
朝昼晩の食事と
お酒だな


幻想郷は外の世界と陸続きです
だから生活のだいたいの基盤は外の世界の物で成り立っています
でも そのままでは幻想郷は外の世界を越えて次のステップに進めないでしょう
はあ
タン
タン
そのステップの足がかりが地獄の釜を利用した核融合炉なのです
ですが最近…その核融合炉計画も行き詰まりが見えてきまして
温泉は順調に湧いているが
カポーー
だから温泉は本来の目的じゃないんですが


旧地獄は地中深すぎるのです
それに炉に辿り着くまでの障壁が多くて…
旧都
地霊殿
地獄跡地
核融合炉
障壁って地獄の鬼とかその手の封印された妖怪たちね
あいつら本当に性格悪いからねぇ
ええ地底の妖怪が邪魔というのもあって
新しいエネルギーの可能性を探る必要が出来ました
それが
常温核融合です
常温核融合？



パッ
うわぁ！
ビクッ
ビックリした
大丈夫大丈夫気にしないで
そいつは最近よく遊びに来る修行中の仙人
うんうん
せ仙人ですって？
ああ…
貴女でしたか…
ペコー


なんだ
知り合いか？
仙人は山に
住んでますからね
だからよく会います
結構大きな
お屋敷を持っている
仙人ですよ
あれは道場です
修行の場
ってところ
話の腰を
折ってしまい
ましたね
私に構わず
続けてください
え
ええ
常温核融合
ですが…


その名の通り室温での核融合のことです
今までのように高温高圧じゃなくても核融合できるという技術です
しかし外の世界で『常温核融合』とは
その名を口にした者は社会的に抹殺されるという禁断の技術で
今までも携わった優秀な物理学者が何人も闇に葬られてきました
ノーベル物理学賞を受賞したジュリアン・シュウィンガーでさえ
この実験に純粋な興味を持っただけで物理学の世界で孤立したと言われています
この様な外の世界では口にすることも出来ない技術こそ幻想郷の技術なのではないでしょうか
ちょっ
ちょっと待って
何言っているかまったく判らないけど



あんたは私に何をして欲しいの？
常温核融合に必要な合金を生み出して欲しいのです
新しい合金を生み出すには金山彦命の力を借りればいいはずです
それが出来るのは貴女だけ！
…それで協力して私に何か利点はあるの？
トン
トン
え？
え〜〜っと…幻想郷の未来が……
その実験が成功すれば…
地獄谷の間欠泉は止まるのでしょうか？



そうですねぇ
成功したならば…
非効率な
地下核融合炉は
廃止の方向に
向かうかも
知れませんね
あの間欠泉は
人間にとって
危険です
ストン
霊夢
協力してあげたら?
え?
だから
私に何の
得が…
キラ
旧地獄の蓋を
閉めるのも
人間を妖怪から守る
大切なお仕事よ
貴方は自分の
損得だけで
動いてばかりでは
いけない
人間を妖怪の手から
守るのが貴方の
使命でしょ?
ポン


チュン チュン
準備は出来ているわよ
え？もう？
ズル ズル
金山彦命にお願いしたら
新しい金属が作れると聞いて喜んで一晩で作ってくれたわ
金属の神様なのに初めて作ったらしいね
最近は金属作っている人もあんまり神様を祀ってくれないって嘆いていたわ
パラジウム合金って言うの？
そう！
これで実験が出来ます！
神奈子様に報告しないと！


後日
博麗神社
ワイワイ
おお
ガヤ
ガヤ
随分と人が集まっているな


バーーー
さあさあ！
新しい実験が始まるよ!!
独立不撓の神様
八坂神奈子
これから行う実験は山の河童に里の人間に大きな力を授ける物よ！
これをみて驚愕し我を崇めるが良い!!
ワ――――!!
ドドン
ねえ なんでうちで実験すんのよ
ええ 守矢神社だと辿り着くのが困難で
宣伝にならないとか



クス クス
宣伝ねぇ
本来 神社はああやって信仰を集めるんだな
霊夢も参考にした方がいいぜ
オオーーッ!!
何が起こるのかしら？
パラジウム合金はもの凄い量の水素を吸着させる性質を持っています
パラジウム
palladium
電気
electricity
水
water
特定の条件が揃えば水素を吸着しすぎて融合が始まるそうですよ
はぁ…
ワイ ワイ
オオオ
私も地獄の使者を追い返して人間の何倍も生きてきたけどまだまだ知らないことだらけねぇ


ハアーーー!!
ピゅー
ザバー
コポッ
ドド
ニュウウウ　ウウウ……
おおっ!!


何もしなくても
熱を持ち始めたわ！
これが与えた
電力以上のエネルギー
であることを確かめれば
実験は成功よ
やりましたね！
神奈子様
ドン
ほんわ
ほんわ
え？
これで
実験成功？
もっと何か
出てきたり
しないの？
ホワ


ゴオオオ
核熱魔人みたいなのが
どかーんと…
そんな非科学的な物は出てこないわよ
神様が言うセリフかねぇ
ゴホン
お湯が沸くということは
なんらかのエネルギーが生まれているという事です
まずは実用化に向けて第一歩といった感じよ
ふーん
やっぱり核融合とはお湯を沸かすだけのエネルギーだって事は判ったわ


くるっ
ところで
地獄谷の
間欠泉ですが
あれは
危険です
ずい
ずい
ズイ
貴女は
あそこの管理者
ですよね？
何故放って
いるのでしょう？


危険って？
だって旧地獄の怨霊…
いや
ゴホン
硫黄ガスが充満して人間には有毒ですから
あれは別に温泉が目的であの施設がある訳では無いのですが…
そうねえ温泉目当ての人間が死なないように注意書きでもしておきましょうか
注意書きならもう立てておきました


さすが仙人ですね！
人間に危険がないように気を遣っているんですね
私はただ…
人間と旧地獄の繋がりを封じたいだけ
仙人みたいな生活をしているのもただの隠れ…
？
え？
なっ
なんでもありません
今のは忘れてください
わたわた


さあ常温核融合の実験が成功したところで
この熱で核融合鍋でもやりましょうか？
パタ パタ
おいおい今は夏だぜ
鍋なんか冗談じゃないぜ
Vol.03へ続く

一迅社・東方Project関連書籍

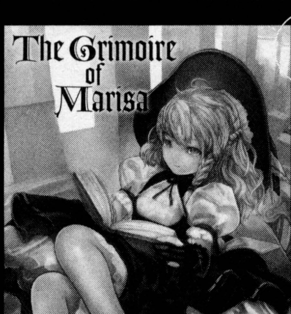


東方儚月抄 下
月のイナバと地上の因幡

大妖怪・八雲紫の策謀によって月へと導かれた博麗霊夢やレミリア・スカーレット一向は、月の都を守護する綿月依姫と対峙、スペルカードによる戦いが勃発した！　……といった緊迫感のある展開から遠く離れた幻想郷での出来事を描くのが、この4コマ。蓬莱山輝夜や八意永琳、そして鈴仙・優曇華院・イナバや因幡てゐたちが繰り広げる、まったり脱力系ストーリーもついに完結。こちらの盛り上がりも、東方ならではの最後、つまり宴会でキッチリ締めていきますよ！

大好評発売中!!
フィギュア付き限定版も同時発売！
今度は因幡てゐミニフィギュアつき！

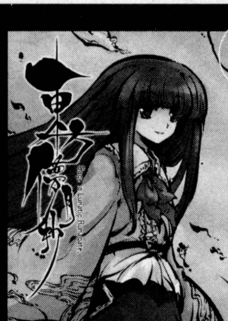
通常版：840円　限定版：1,500円



魔理沙による弾幕研究本！

The Grimoire of Marisa

定価：1,500円（CD-ROM付）



ZUN氏による初の小説単行本！

東方儚月抄
Cage in Lunatic Runagate.

定価：1,300円



第2次月面戦争の全貌がここに！

東方儚月抄
Silent Sinner in Blue.

上巻：1,000円（CD-ROM付）
中巻・底巻：840円

価格表記は全て税込となっています。



新たな惨劇が、再び雛見沢に――!。
シリーズ累計35万部突破!!
ひぐらしのなく頃に
新 奇譚集
ひぐらしアンソロジーの新しいカタチ。
1 B6判/定価:680円(税込)
2 B6判/定価:660円(税込)
3 B6判/定価:680円(税込)
4 B6判/定価:680円(税込)
5 B6判/定価:680円(税込)
6 B6判/定価:680円(税込)
7 B6判/定価:680円(税込)
8 B6判/定価:680円(税込)
9 B6判/定価:680円(税込)
『ひぐらし』奇譚集シリーズ 大好評発売中!!
DNA MEDIA COMICS SPECIAL
©竜騎士07/07th Expansion


ゆるゆり
なもり
A5判／定価：各900円（税込）
一迅社
日常系まったり百合コメディ
①〜③巻絶賛発売中!!
Vol.22（11/18発売）より隔月刊行スタート!!
コミック百合姫
『ゆるゆり』の連載も合流!!



愛ゆえの過ちをお許しください。


同人☆JC☆青春
なもり
NAMORI
同人でぼろ儲け
reset
りせっと!
STAGE:2 神シナリオで涙腺崩壊させる方法

febri編集部で失神者続出の問題作w！

あらすじ

同人ゲームでぼろ儲けを誓った石動葵。ちょっとした勘違いで高岡ひろを原画に据えるが、実はひろは全く絵が描けないのだった！　そんなこんなでシナリオを探すことになるのだが…!?




シナリオを書くと今ならもれなく携帯クリーナーがついてくる！
え〜でもクリーナーくらいなら普通に買えばいいし〜
ぶー
さらに携帯クリーナーをもう1ダースセット！
さらにストラップまで付いて出血大サービス！
わ〜すごいオトク〜！
しかも予想外！抗菌加工です！
なんて無駄なサービス！
さらにキャンペーン期間中に限り携帯電話本体までついてきて驚きの9割引！
すごい！抱いて！
いやいやなにそれ！真面目に考えようよ！
なんですって!?大真面目なのに！
余計悪いよ！
もっと普通でいいと思うけど…
普通ねえ


あなた(の書いたシナリオ)が欲しいの…
喜んで…！
…どう？
…いや どうって言われても
詩集を読んでとても感動したって
だからぜひシナリオ書いて欲しいんだって
素直な気持ちを伝えるのが一番だと思うよ


もし断られちゃっても
めげずにお願いしてみよ?
私も一緒に
お願いするから
そうね!
じっ
……


…き　気合入れていくわよ
説得すれば分かってくれる…よね
たッ
よし！
あのっ！
？
あなたの詩集素晴らしかったわ
あたし同人ゲームを作りたいと思ってるんだけど…
ぜひあなたにシナリオを書いてもらいたいの！


ボールみたいに心が弾んでまるでお花畑にいるみたい
ああこの香り
今日のご飯はクリームシチューね…
ぶわッ
う嬉しい…！
引き受けてくれるのね――！
えコ!?
あれっ！そういう会話だったの!?



そうと決まればもう仲間ね！
みんなで儲けるわよーっ
うふふ
――か
会話がまるで繋がってない…!!
きゃ
きゃっ
クドリャフカさん勧誘されてるってわかってるのかな…！
でも会話できてる？っぽいし…
ぽち ぽち
そうだ 名前！
あたし葵よ
こっちがヒロ


よ よろしく…
…クドリャフカ
私のなまえ 世界にひとつ
詩っぽく しゃべるんだ なあ…
あの…クドリャフカって ペンネーム？ 本名はなんていうの？
……クドリャフカ
私のなまえ…
ご ごごごめん 変なこと聞いて!?
触れちゃいけないこと だったのか


クドって呼んでほしいの♥
う…うん クド
あ
そうだ！詩集！
？
葵ちゃんが絶賛してたんだ 私も読んでみたいな
ぱあーあっ
！
わたしの詩集っ
もらって良いの？ありがとー！
そう！それ！それがすっごい良いのよ！



葵ちゃんが絶賛するなんて一体どんな…
ぺら
……
………
…す
すっごい微妙…!!


ねっ！
すごいでしょ
すっごい
素敵でしょ！
えへへ
これだけ
すごいんだから
シナリオもできる
はずよね！
がんばりましょう!!
これ…
どうなっちゃうんだろ…
順調に事が
運んでるわねー♪


次はどうするの？
てく
てく
そうね…
音楽かしら？
音楽は大事よね
BGMの出来は
派生商品の展開を
大きく左右するわ！
でも
作曲できる子って
いるかなあ
ふふふ　実は
候補挙がってるのよ
ちょっと
方向性が違うのが
ネックだけど…
方向性？
そうなんだ
でも
なんとかなるんじゃ
ないかしら？
次はその子を
勧誘に行きましょう！


それにしても嬉しいわ
どんどん夢に近づいて行ってる気がする！
これからよろしくね！
…ん
いろいろ先が不安だけど…
でも葵ちゃん嬉しそう
みんなで力を合わせれば大丈夫…だよね！



Vol.3につづく

次号は音楽担当の子が登場…！？

Febri キャラ@メル［フェブリ］ Vol.01

読者プレゼント 当選者発表

①

表紙イラスト図書カード 100名様



北海道／石戸谷和馬・北海道／藤倉祐太・岩手／千葉義昭・岩手／南舘桂・宮城／佐藤隼俊・宮城／山田智博・宮城／長岐康徳・山形／鈴木康弘・福島／鈴木大幸・茨城／宮本浩太郎・茨城／名原和穂・茨城／鈴木宏樹・群馬／池田皓太・埼玉／柿沼亮太・埼玉／江田豊浩・埼玉／高久章吾・埼玉／石井優果・埼玉／浅野真史・埼玉／波多腰幸江・千葉／海法裕志・千葉／葛西麻子・千葉／田尻英樹・千葉／片山康侍・東京／宇佐見広大・東京／永井朋之・東京／河南邦保・東京／関洸太郎・東京／吉武克敏・東京／栗原孝亮・東京／小倉聖・東京／杉山歩・東京／斉藤和浩・東京／村山達也・東京／池田健太郎・東京／竹内秀文・東京／中岡史郎・東京／長瀬賢示・東京／田中友紀・東京／半沢利江・東京／飯島丈治・東京／木下亮一・東京／應和数人・東京／濱村光洋・神奈川／岡本実哲・神奈川／近藤潤・神奈川／金澤良太・神奈川／高坂大樹・神奈川／山崎昌平・神奈川／出雲将太・神奈川／小松裕二・神奈川／城内裕平・神奈川／新井規弘・神奈川／西沢康太・神奈川／瓶子正幸・神奈川／齋藤雅之・石川／村啓太・長野／相原健治・岐阜／小瀬木真二・静岡／佐藤美穂・静岡／小島健太郎・静岡／上田賢寛・静岡／村松隼人・静岡／瀧尾雄亮・愛知／岩田清和・愛知／原猛・愛知／山本達志・愛知／真木潤一・愛知／矢野真良・三重／大西貴博・愛媛／和泉良治・滋賀／岸下峻平・京都／加藤秀一・京都／高橋優二・京都／中谷貴夫・京都／内田一馬・京都／内田紘史・京都／風呂典孝・大阪／見当清二・大阪／山口晃彦・大阪／浅井翔太・兵庫／阪上幸司・兵庫／藤岡真紀・兵庫／藤本富男・兵庫／白原竜・奈良／柴田夏織・鳥取／田中寿明・鳥取／鈴木聡・岡山／那須皓貴・広島／上野佑輔・広島／妹尾秀樹・山口／相島光輝・徳島／山口啓司・福岡／河野雅之・福岡／須尭智之・福岡／杉浦洋一・熊本／澤永一誠・大分／安達将司・大分／坂本忠文・宮崎／遠藤彰・鹿児島／直江広隆

②

東方Project 阿波踊りポスター 3名様

兵庫／伊地知康一・千葉／福岡恵嗣・福島／渡邊武志



たくさんのご応募ありがとうございました!!

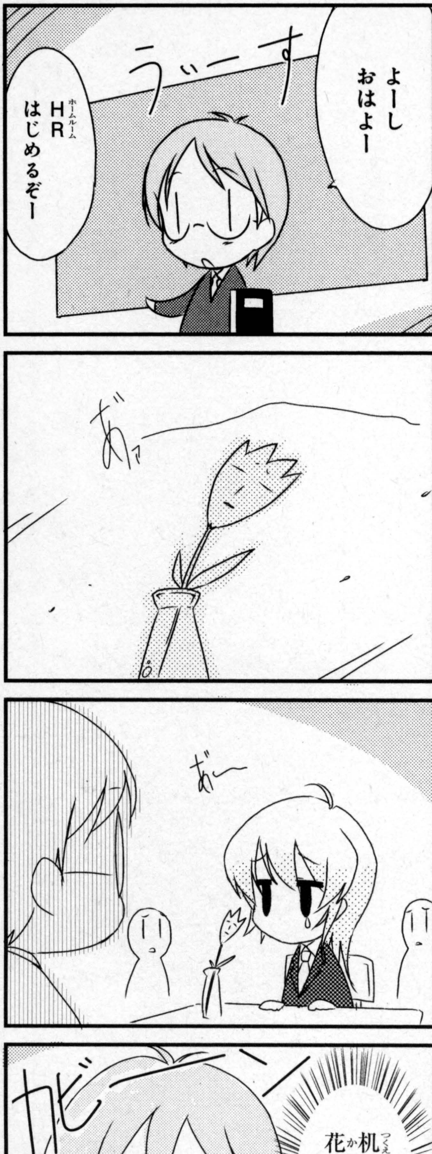
※商品は2010年10月末までに発送予定です。

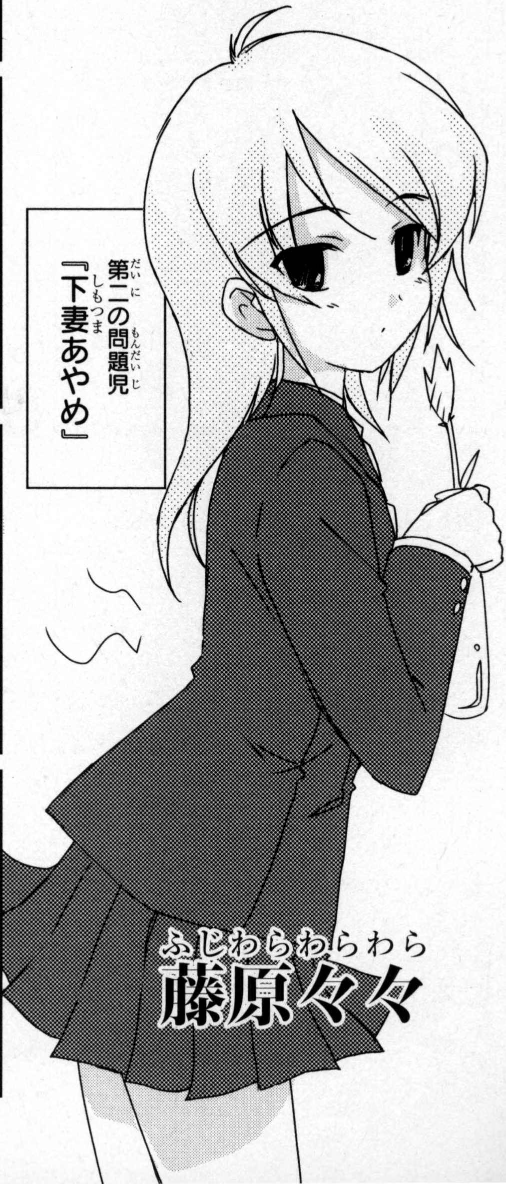
昔おもちゃで「フ○ワーロック」ってありましたよね。え、復活した？

はらすめんたりずむ

HarassMentalism

#2中学生と花びん





ふじわらわらわら
藤原々々

※ただし美少女に限る。……いえ、言ってみたかっただけです。







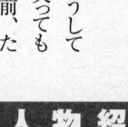
巻中カラー
[ちろちゃん] 結城心一
[コスちゅ!] 一葵さやか
[SUN×GIRL] 30M先
巻頭カラー&一挙2話掲載!
30歳の保健体育 恋のステップアップ編
作画：三宅大志
キャラクター原案：ゑむ
原作：30歳の保健体育（一迅社刊）より
表紙
[四季おりおりっ!]
稲城あさね
ぱれっと4周年記念
描き下ろし小冊子付き特別号♥
4コマKINGS まんがぱれっと Palette
11月号
絶賛発売中!!
定価：350円（税込）
※予告と実際の内容が異なる場合がございます。
ハートフル執筆陣♥
●[あにけん]高野うい ●[アンティック]和錆
●[カレッジバンディッツ]高原 由
●[きゃばくら!]吉北ぽぷり ●[毛玉日和]櫻 太助
●[ざっちゃん]くろがねぎん
●[Toらいん・あんぐる]神崎りゅう子
●[スターマイン]ストロマ ●[はるこ.jpg]プリンアラモード
●[氷室の天地 Fate/school life] 磨伸映一郎（原作・監修：TYPE-MOON）
●[ホワイトブリム]桜坂未来 ●[未確認で進行形]荒井チェリー
●[もっと! 委員長]内村かなめ ●[やさしい教師の躾けかた。]宙


メル vs ノリコ——
思惑を秘めた
激闘の決着は!?
第13話
メル☆ザ☆クエーサー
CHARACTER ORIGINAL PLAN
藤島康介
KOSUKE FUJISHIMA
ILLUSTRATOR
深山和香
WAKA MIYAMA
AUTHOR
エルスウエア ELSEWARE
孝岡春之介
CHUNNOSUKE TAKAOKA
PLANNING
プロクセミクス
PUROKUSEMIX

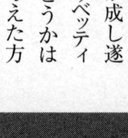
言葉を失った様子のテレサ――メルに、コロ――ノリコは、すっと目を細めた。
(その様子だと、気づいてなかったんでしょ?)
勢いのままに、リベッティには応じないことを決めた。否、応じないどころか、こうして阻止しようとしている。しかし、それが自らの首を絞める行為であるとまでは、メルには思い至れなかった。
再び、メルにだけ伝える。
(もっとも、そうだろうと思ったから私は、リベッティにつくことにしたんだけど)
その呟きの真意は、しかし今のメルに考える余裕はなかった。

メル、すなわちメルナットに、家族を失った後の思い出はない。「記憶」はあっても、「思い出」に値するようなことはなにもなかったのだ。空虚な世界で、ただ生きながらえているだけ。生きたいという欲求は別になかったけれど、死にたいという欲求もなかったから、他人に煩わされるようなことにはならない程度の、最低限のことだけを繰り返していた。
そんな日々に、数年来失われていた色を取り戻してくれたのは、リベッティが生きて、そして見せてくれたキャラクトがあったから。あの日、リベッティが世界大会でのキャラクトで人々を魅了したあの時までは、家族と共にキャラクトという存在をも失い、忘れてしまっていたようにメルナットは思う。しかし、本当は失われていなかった姉が、メルナットの世界にキャラクトを取り戻してくれたのだ。
ノリコがメルナットにつきつけたのは、そうして取り戻すことができた、色のある世界を失ってもいいのかということ。リベッティが姿を現す前、ただ生きていただけの生活にまで戻るということはないかもしれない。しかし、リベッティが成し遂げようとしていることに反対する以上、リベッティが再びメルナットのそばに戻ってくるかどうかはわからない。むしろ、期待できないと考えた方がいいのかもしれない。
その上で――リベッティに勝利することで、〝アロイ〟に安寧がもたらされず、それどころか〝アロイ〟の存在が露にされることで、かつてのような〝アロイ〟への反目が蘇るようになったら……
それはまさしく、今のメルナットが手にしている生活をも失うことを意味する。〝アロイ〟が世界から敵視されても、ジュンやシャディは味方してくれるかもしれない。いや、あのふたりのことだから、きっと味方しようとするだろう。その結果どうなるかといえば、ふたりも世界から爪弾きにされるだけ――それが、かつて通ってきた道であるだけに、メルナットには容易に想像することができた。
メルナットはノリコに言われたことでようやく、賭けている『平穏な世界』が、自分だけでなく、

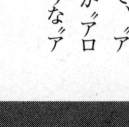
人物紹介



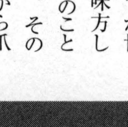
メルナット
無口で無感情な中学一年生。伝説のキャップス・リベッティは実姉。キャラクトを演じると明るく元気なメルに変身する。



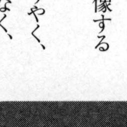
シャディ
トーキョー区きってのキャップス・クイーン。メルとの対戦、共闘を経て、今ではタッグのベストパートナー。



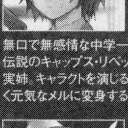
ハンナ&ミシェル
シャディの取り巻きふたり。シャディに心酔し、常に同行する。ふたりとも運動神経抜群。



ダイスティン
弱小キャップス事務所「トラベリング」のスカウト兼メルのマネージャー。心配性の26歳。



リベッティ
伝説のキャップスにして"アロイ"の生存者。"アロイ"の力を使って仲間を集め、何かを企てようとする。



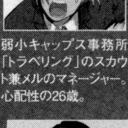
メル
メルナットがコスチュームに着替えてキャラクトする際のキャップス名であり人格でもある。キャラクトを純粋に愛している。



ジュン
メルナットのクラスメイト。メルナットをメルだと見破ってからノリコとともにメルのキャラクトをサポートする。



アレック
ジュンの親友。金髪の美少年だがスケベな言動が女子には大不評。意外に客観的な意見を言うこともある。



マリア
キャップス事務所「シューティングスター」と「トラベリング」の女社長。リベッティの元マネージャー。



ノリコ
メルナットのクラスメイト。ジュンとともにメルをサポートするが、リベッティの出現で、ふたりを裏切ることに。

今の自分の仲間たちにも及びうることに、改めて気づき、戦慄した。自分やマリアは、最悪どこかに逃げ出すという手もあるかもしれない。でも、他のみんなにはきっとそう思い切ることはできないのではないだろうか。メルナットには残されていない家族という存在が、みんなにはあるからだ。

そうなったら、今度こそキャラクトという行為も危険視されてしまうのではないだろうか。〝アロイ〟が危険視されるなら、〝アロイ〟を生み出すキャラクトも、当然そうなるのだ。

メルナットは、身震いする。ある意味、自分を再び光ある世界へと導いてくれたのは、キャラクトだったのだ。両親が生み出し、姉がその面白さを教えてくれ、一時は家族と共にメルナットの世界から失われたも同然だったものの、姉との再会への道筋を照らしだしてくれたのは、やはりキャラクトだった。それが、世界から追いやられてしまう。誰のせいで？　リベッティのせいではない。だってリベッティは、〝アロイ〟を守るためにキャラクトを利用しているのだから、キャラクトをなくすようなことは考えていない。

そう、キャラクトが失われるとしたら――今のこの、メルナットの行いによって、となる。

もちろん、考えること全てが悲観的すぎるのではないかという気持ちもある。

だから、己の考えを振り払うように、テレサとしてコロに告げる。

「やってもみないで、最初から失敗するって決め付けるなんて、私にはできないもん！　それに私は、大切な人、大切なモノをちゃんと守りたい――」

「そうした結果、吸血鬼に負けて手下になったら、その大切ってヤツを自分でぐちゃぐちゃにしちゃうかもしれないんだけどね？　最悪」

テレサが叫びながら放つ回し蹴りを、コロは難なく避けた。自らの技の勢いに流される相手に、人狼の少女が容赦なく蹴り飛ばす。

「うぐっ――！！！」

「こんな風に……後先も考えず手を出すから、ひどい目に遭うんじゃないか。当たり前って感じだよねぇ」

ほとほと呆れたようなコロの言葉に、テレサはぐぅの音も出ない。それは正しく、自ら危惧していることを図星に指摘されたがゆえに、ノリコへの反論が思いつかないメルそのままだ。

はねとばされ、回転する視界を、客席が横切った。一瞬、真剣な面持ちで、なにやら叫んでいるらしいジュンの姿が目に入る。

ジュンのことだから、ひたすらに、一生懸命に声援を送ってくれてるんだろう。メルナットの身近なところでのファン第一号。あの頃はまだ、リベッティを探すことで頭がいっぱいで、目の前にファンが居るということにも、さほど心は動かされなかった。

それが、いつから彼らから力をもらうようになったんだろう？

つまるところ、ここまでメルは、ただまっしぐらに走ってきていただけだった。

始まりは、〝荒らし〟とすら呼ばれるようなやり方での、強引な大会参加からだった。リベッティを追い、かつ、あわよくばリベッティからも見つけてもらいやすいように、そんなやり方を選んだ。賛否両論ありながらもシャディとの因縁を得て、その中で実力を評価されるようになったのは、マリアの仕掛けが裏にあったからなのだろう。

だが、〝アロイ〟の件についてはそうはいかない。むしろ、マリアは〝アロイ〟の関係者なのだから、明らかになればメルたち同様、下手すればメルたち以上に立場が悪くなる……

ステージ上では、テレサは防戦一方に追い詰められていた。縦横に駆け回り、四方八方から襲い掛かるコロの鋭い爪から、ただ急所を守るだけで精一杯といった様子だ。

そうなってしまっている理由が、コロの口撃にあるとは観客にはわからない。キャラクトは、キャッ

あらすじ

現在のコスプレが進化して「キャラクト」と呼ばれ人気イベントとなった時代。キャラクトを楽しむ人々は「キャップス」と呼ばれ、その実力を競う大会「スワン」が各地で大盛況となっていた。伝説のキャップスであり、実姉でもあるリベッティを探し求めるメルは、ライバル・シャディとの対戦、共闘、ユリノとイサベルとの激戦を経て、ついにリベッティとの再会を果たす。しかし、再会は戦いの序曲であった。メルは、人の心を洗脳する術を持つ〝アロイ〟の首謀者・リベッティのキャラクトの目的が、〝アロイ〟の世界を作るためと知り決別する。そして、リベッティとリベッティに寝返ったノリコとのタッグ対決が始まるが……。メルはノリコの口撃に晒されることに。

用語解説

★キャラクト★　Character Actの略。旧時代のコスプレが進化した姿。発達したバーチャル技術によって、演目となるアニメやゲームのシーンをそのまま再現することも可能。演じるキャップスのイメージによって、場面を構築、映像化することができる。キャラクトの際にはイメージを送信する受容体の端末が必要。メルの場合は頭のあれ。

★キャップス★　Character Act Personsの略。キャラクトをプレイする人たちのこと。人気キャップスは芸能スター並みの名声が得られる。

★スワン★　キャラクトを競うコンテストのこと。舞台でひとりで演技するのが基本形。

プスの描くイメージを見せるものであるから、キャップスにそれだけのイメージを描く力があるなら、実際に口にしない言葉を話すことも、実際に口にした言葉を隠すことも自由自在だ。

（ここまで注目される試合に出てしまったら、今まで気づかなかったクラスのみんなも、メルがメルナットだって気づくんじゃない？　シャディが居て、私も居る。見た目の性格がどれだけ違っても、メルはメルナットと同じ容姿なんだもの、もう隠せないわね）

ノリコはさらに、メルを崩しにかかる。

（なにより、リベッティに勝てたキャップスとなれば、世間が勝手に暴き立てにくるわ。仮にメルたちがリベッティに勝てたら、きっとメルの秘密は隠しとおせない……そうなったら有名人の仲間入りね、メル）

メル＝メルナットであることを今まで隠し通せたということに、メルが賭けないように、ノリコは先回りする。別にウソを言っているわけではない。キャラクト業界で伝説扱いのリベッティに勝てば、当然そうなるのは目に見えているからだ。

（つまり、リベッティに勝っちゃったら、どういう形であれメルは平穏な生活というものを失うの。そして最悪、それが直接的にメルの不幸に繋がるってこと。〝アロイ〟であるメルが、〝アロイ〟を守る戦いを邪魔しようとしているのだから、当然だけど）

縦横無尽に駆け回るコロが、テレサを正面から捉える。その速さを目で追いきれなかったテレサの不意をついて、その両頬を包み込むように、コロの両手が伸ばされた。

大人が子供に言い聞かせるように、テレサの目を正面から見つめ、告げる。

コロの目が、妖しく光った。

「ここで引いても、オマエに損はない。違う？」

（そう、メルは負けたところでなにも損はしない。もう一度考えて、リベッティがどうして今の道を選ぶことにしたのかを。思い出しなさい、リベッティは一度、全てを失ったのよ？　それともメルも、リベッティと同じ道を見てみたいとでも言うの？）

「それとも一度、取り返しのつかないぐらい、ひどい負け方をしないとわかんないワケ？」

（そうしないと、リベッティと同じ答には行き着けない？　姉は妹を同じ目にあわせたくないから、この道を選んだってのに――皮肉ね）

聞き分けのない子供を見るような、呆れた表情が、テレサに向けられる。実際に、歴戦の兵であるコロとでは、その経験に雲泥の差がある。

そのまま、ノリコとメルの関係に等しい。今の立場も。それだけに、時折コロのセリフにも被せて追い詰めてくるノリコに、ただただ圧倒されるばかりであった。

負けられない、という気持ちに変わりはない。

でも、負けたくない、という気持ちはどうだろうか？

自問自答してしまったことが既に、気持ちが折れかかってしまっていると、メルは自覚する。つまり、自分の選んだ道が正しいと言い切れなくなっているということ。メルは、ノリコの目を正面から見返せなくなり、答を求めて観客席へと向けた。

今度ははっきりと、前のめりに必死に声援を送るジュンの姿が見えた。なにを言っているのかは、大勢の歓声に紛れて聞こえないが――

自分たちの名を呼ぶ声は、間断なく聞こえてくる。リベッティを、ノリコを、シャディを、そしてメルを、「頑張れ」という言葉と一緒に応援してくれている。ジュンの周りには、アレックにダイスティン、ハンナとミシェルも居た。

その顔を見つけることができたのは、偶然だった。クラスメートのひとり――名前がすぐに出てこないのが、メルには申し訳なく思えたが、確かシャディのシンパのひとりだ。そのクラスメートはシャディだけでなく、メルの名を呼んでくれていた。そうして、「負けるな」、と。

知らない顔の方が圧倒的に多い。で、その見知らぬ顔が、みんなを応援してくれているのだ。

彼ら彼女らは、きっとキャラクトが大好きで、キャップスたちのファン活動をしてくれている。リ



ベッティやノリコを応援するファンたち全てが、〝アロイ〟で呼び寄せられたファンだとも限らない。なぜなら、メルやシャディを応援してくれているファンがこれだけ居るのだから、もちろんそのふたりにだってファンが居ないわけがない。

観客席にちらほらと見かける、ちょっと年上の層のファンたちが、きっとそうなのではないだろうか？　数年前、リベッティとノリコはトップキャップスだったのだ。

そして、リベッティがしようとしているのは、そういった純粋にリベッティたちを応援してくれるファンたちも、洗脳してしまおうということ。

そして——一度洗脳してしまったらもう、自分たちのファンが居るということを信じることはできなくなる。全員にファンであることを強制してしまったら、それ以外のファンはもう居ないのだから。それはきっと、キャップスとしてはこの上ない不幸なのではないだろうか？

メルナットは、自分がリベッティと戦う本当の理由に、気づいた。

メルナットは、〝アロイ〟である前に、〝キャップスのメル〟なのだ。まずリベッティに、リベッティのキャラクトに憧れ、リベッティというキャップスを追い、自らキャップスとなった。でも、それ以前に、キャラクトという行為と、キャップスという存在がなにより好きなのだ。

そうか、とメルナットは理解した。

リベッティが私にキャラクトを取り戻してくれた——そう感じていたのが、そもそも誤認だったのだ。

キャラクトが、リベッティを連れてきてくれた。そうして、リベッティの元へとこうして導いてくれた。

メルナットにとって、キャラクトとは家族で作り上げた宝物であった。否、正確には、両親と姉が作ってくれた、そう言うべきか。

その宝物は、幼かったメルナットを思いっきり楽しませてくれた。もちろん、元となるマンガやアニメ、ゲームが好きだったから、「ものすごいごっこ遊び」であるキャラクトも面白く見ることができたのは間違いない。ともすれば原作よりも楽しく思えたのは、目の前で活躍するヒロインが、姉であるリベッティだったから——

リベッティが宝物を磨き上げてくれたからこそ、誰よりもその輝きの素晴らしさを知っていると、今ならメルナットは自信を持って言える。

だからこそ、その輝きを自ら終わらせようとするリベッティだけはなんとしても止めなければならない。
そう思い至り、ようやくメルナットの目の前が晴れた。いや、元々そう思っていたことが、ノリコに追い詰められることで引き出された、と言うべきか。
力と答を与えてくれた観客たちから、ノリコへと視線を戻す。メルの目の色が変わったことに、ノリコが驚いたように少し目を見開いた。
「――それでも、私はコンスタンツァと戦う。ここで戦わなきゃ、私は一番大事なものをなくしてしまうかもしれないから」
「なに？　その大事なものって」
真摯に問いかけるコロの目には、先ほどまでの侮るような色はない。テレサは自信をもって、はっきりと答えた。
「私が、私であること！」
すなわち、みんなが、みんなであること。自分の気持ちは、自分で決める。心の自由を守るために、メルは決意を新たにした。
「もう、迷わないから。負けたら全部なくすことになるとしても、ここで逃げたら一緒だって、やっとわかった。だから……ここを通して」
テレサとして、両頬を包み込むコロの手をふりほどき、告げる。

「――ふぅん、まぁ、気持ちだけは四捨五入してやっと一人前、かな？」
コロは目を細め、笑った。
「でも、力が伴わなきゃ意味がないってこと。試させてもらう……っ！」
言うが否や、コロは大きくバックステップし、テレサとの距離を取った。その目が爛々と輝き、軽く腰を落とした――
――と、爆ぜる音と共にコロの姿が消え、テレサは人狼の渾身の打撃を両腕を交差させて受ける。足元の絨毯がふんばるテレサの足を受け止めきれず、大きく裂ける。
「さすがに正面からじゃ見え見えだって！」
テレサは受けた勢いを少し残し、受けながら取った腕を掴んで、巴に投げる。しかし放り投げず腕は掴んだまま、遠心力を乗せて人狼を床へと叩き付けた。
「きゃんっ！」
「まだまだ!!」
思わず鳴き声を上げるコロに、反動をつけて逆立ちから、膝を叩き込む。その間、捕まえた手は離さない。
「うぐっ……って、いつまで手ぇつないでんのさ！　オマエとなかよしこよしする気はないってぇの!!」
「なんと言われたって離したりしないから！　アンタに好き勝手に走らせたら、こっちがたまったもんじゃない。せっかくのチャンス、逃してたまるもんですか!!」
「チッ……！」
人狼の一番の武器はその俊敏性にある。散々好き勝手に翻弄されただけあり、テレサもコロを自由にさせては勝ち目がないと理解していた。
テレサはコロに馬乗りになっている。両膝でしっかりとその胴を押さえつけた、いわゆるマウントポジションというヤツだ。そのまま、魔力をこめた殴打で人狼の体力を奪う。
「だったら！」
だが、人狼のバネは常人の比ではない。繰り出されるテレサの拳が引かれたタイミングにあわせ、背筋をしならせて反動をつけ、上体を起こす。そのまま、テレサに頭突きを見舞った。
ゴチンという鈍い音とともに、テレサの目の前を星が瞬いた。眩暈と共に緩んだ隙を逃さず、体力に任せて馬乗りの半人前吸血鬼少女をひっくり返し、そのついでに掴まれた腕をひねって振り払う。
「で、なんと言われたって離さないとかなんとかって、それがどうかした？」
テレサが慌てて飛び起きて体勢を整えたときには、コロは余裕の体で身構えていた。
再び距離を置いて、軽くステップを踏む。しかし荒い息を吐いているからには、相応にダメー

用語解説

★スワン・マッチ★　ふたり以上のキャップスが同じステージ上でキャラクトする、対戦式のスワンのこと。難易度が高い。

★スワン・タッグマッチ★　ふたりずつで対戦するスワンのこと。4人のビジュアルイメージがぶつかり合うため、より強いイメージを持つキャップスのバーチャル映像が反映されることになる。

★アロイ★　特殊な虹彩を持ち、感情が極端に高まると、瞳が黄金色に輝くという特徴を持つ人間の突然変異体。詳細については謎だらけだが、人間を洗脳できる能力を持つと噂されている。

ジを負っているようだ。
が、一方のテレサも、序盤、一方的に溜め込まれたダメージは大きい。コンスタンツァとの戦いも考えれば、こんなところでグズグズしている場合じゃない。
　コロも同じことを考えたのか、提案する。
「一度、本気の本気を出してあげるよ。それに耐えられたら、認めてやる。——大体、オマエの邪魔が入るなんて、予定外のことだったんだからさ」
「邪魔してるのはそっちでしょ！　あれだけいいようにいたぶってくれておいて、今さら試すみたいな言い方は気に入らないけど」
　テレサは唇を尖らせてコロをにらみつける。
「要するに、もう一度とっつかまえて、鳴き声上げさせてあげればいいんでしょ！」
「さ、さっきのは遊んでただけなんだよ！」
　頬を紅潮させて、抗弁する人狼は、その鋭い犬歯をむきだして怒りを露にした。
「あったま来た。やっぱりぶちのめしてやる。今更泣いて謝っても遅いからな!!」
　そうして、大きく吠える。ウォオオオォン、という雄叫びが、場内の空気を揺るがし、テレサの身をすくませようとする。
　が、テレサもまた、その目を青く光らせ、秘められた吸血鬼の力を引き出していた。あふれ出した魔力が、全身を淡い青に輝かせる。
　一瞬対峙し、それぞれの輝く瞳が交錯する。と、先に動いたのは人狼であった。
　頭から前に倒れこむように飛び出したと思いきや、そのまま獣のように四肢を用いて疾駆する。今度は正面から飛び込むようなことはしない。吸血鬼の間合いを計るように弧を描き、そしてその勢いのままに壁を駆け上がった。
　その姿を追う吸血鬼の目を、振り払ってスピードを上げる。さっきは瞬発力で一瞬だけ姿を消した。今度は、加速力を極限まで上げることで、常時消える。
　尋常ならざる速度で駆けることで、空気が不規則に渦を巻き、場内に乱気流が生まれた。強引な方向転換に伴い、床の絨毯が切り裂かれ、石造りの壁と天井にひびが入り、欠片が落ちる。
　床が砕けるひときわ大きな音と共に、急転換をしたコロがその鋭い爪でテレサを背面から切り裂く。それを振り返り様に青い魔力を帯びさせた左腕で払い、同時に右拳を突き入れる——が、速すぎる人狼の動きに、テレサの一撃は空を切った。
　かいくぐるような位置から、吸血鬼の脇腹へと痛撃を加える。痛みに顔をしかめながらも、その機会を逃さじと人狼の腕を再度捉えようと、抱え込むような動きは、しかしするりと抜けられてしまう。はじけ飛ぶような勢いを殺すことなく、すれ違い様の攻防に成果を得た人狼は、一旦距離を置いた。
　後、一撃。姿勢を崩し、膝をつきそうなテレサに、コロは冷静な判断を下す。少しだけ足をゆるめて息を吐くが、立ち止まることなく、再び加速する。
　体力的に余裕が無いのは、人狼も同じであった。しかし、この攻防を経て理解した。手を抜いてなんとかなる相手ではない。
　流血する脇腹を押さえ、しかしテレサの目はまだ負けていない。周囲を縦横無尽に駆け回るコロを目と耳だけで追い、無駄な体力は使用しない。隙はなかった。が、こうしてただ駆け続ければ、自分の方が不利になる。
　すぐさまに、コロは最後の仕掛けに出た。テレサの背面からの急転換。しかし、テレサを直接は襲わない。転がる石つぶてをすくい上げて投げ、自らは天井へと駆け上がる。
　人狼が蹴りつけ、砕ける音の異質さに動き、振り返り様に吸血鬼は飛び来るつぶてをあっさりと振り払い砕く。が、その上方から人狼が飛び掛ってきていた。両腕の爪を振り下ろす、渾身の一撃。
　しかし、テレサの青い目はそれを捉えていた。
　振り返る勢いをそのままに、つむじ風のように体を回転させ、回し蹴りを繰り出す。その足先に魔力を集めた、防御を捨てた蹴撃——
　それが、人狼の爪先が吸血鬼の頭部に届く寸

作者近況

燃え上がりそうな暑い夏はすぎて、ようやく涼しくなりそうでほっとしております。作中はほぼ丁度今と同じ季節のまま、最後まで行く予定です。……水着シーンはさすがにもう入らないかなぁ……。（孝岡春之介）

今年の夏は暑かったですね。ひきこもりに拍車がかかりました。今年も浴衣着れませんでした…ああ…。（深山和香）

前に、人狼の体を横薙ぎに吹き飛ばした。跳ね飛んだ人狼は、すべるように床を二転三転し、そして倒れたまますぐには動かない。

横たわるコロに目をむけ、テレサは荒く、大きく息を吐いた。そして、膝をつく。これでダメなら、もうどうしようもない。

そう思う吸血鬼の視線の先で、人狼少女の体がぴくりと動いた。うーん、といううなり声と共に、ゆっくりと体を起こす。

「——まだ動けるんだ……」

あまりのタフさに呆れたような、賞賛するような言葉が思わず口をついて出た。聞こえたのか、コロは首を振りながら立ち上がる。

「知らなかったの？　この頑強さも人狼の売りなんだって——」

そうして、体が無事か確かめるべく、腕を回し、屈伸をしようとして、顔をしかめる。

「——っと、さすがに無事じゃないなこりゃ」

「よく言うわ。こっちは立つのもつらいっていうのに……」

さっきまで全力でぶつかりあった時とは違う、弛緩した雰囲気がふたりの間に漂う。互いに、これ以上戦う余裕は無いとわかっているのだ。

「ま、ここまでできるなら、いいか。少し休んだら、行くよ」

そう呼びかけながら、コロはその場に座り込む。いかにタフであろうとも、休めるなら休んだ方がいい。

「……え？　それじゃあ！」

「全体的に未熟だとは思うけど、追い込まれてからの一発がある。なら、コンスタンツァ相手でも、にぎやかしぐらいには——」

そう言いかけて、人狼が口をつぐむ。そして、ふたりが戦っていた広間の先にある、螺旋階段に目を向けた。幅広く、大きな弧を描くその階段の上に、ゆらりと、その女性は姿を見せた。

大胆に足を露にしたドレスを身にまとい、醸し出すオーラは他の誰をも圧倒していた。姿を見せただけで、空気が明らかに変わった。肌寒さに、鳥肌が立つ。

純血の吸血鬼・コンスタンツァ・クレメンティ。傍若無人に乙女たちを喰らい、戯れに人々を殺し、しかしその圧倒的な力ゆえに、人間社会は誰もが見て見ぬフリをしている。

コンスタンツァはその手に、ぼろきれのようなものをつかんでいた。階上からひきずってきたそれを、見下ろす人狼と未熟な吸血鬼に無造作に放り投げる。

ぼろきれに見えたそれを、慌てたようにコロが受け止める。たたらを踏んだのは、その重さと、テレサとの戦いのダメージがまだ残っているからだ。

テレサにもようやく、ぼろきれの正体がわかった。大きく破られても、そのつばの大きな帽子は、彼女のトレードマークであったからだ。

「マレフィカ⁉」

叫び、墜ちた魔女へとかけよる。意識はあるのか、薄目を開いてふたりに謝る。

「……悪い、もうちょっとぐらいはやれると思ったんだけどね——傷ひとつつけられなかった」

悔しげな呟きに、力は無い。力負けしただけでなく、心も折られてしまったようだった。

マレフィカは決して弱くはない。むしろ、魔女の中では名の通った存在であり、実力は折り紙つきと言っていいはずだった。その魔女の惨状が、ふたりをおののかせる。

「魔女、とやらがどの程度かと思ったけど……肩ならしにもならなかったわ」

いかにもつまらない、そんな風情で不満を口にする。

「次は——ふたりがかりでかかってらっしゃい」

毒々しいほどに赤い舌で唇をなめる。艶かしさ以上の恐怖に、蛇に魅入られた蛙のように、凍りつきそうなほどに体が固くなる。

額に冷や汗を浮かべたコロが、マレフィカを右手に抱えたまま、コンスタンツァに目を向け、そして振り返って、見定めるようにテレサを見た。それから周囲を一瞥し、再びコンスタンツァへと向き直る。

コロの左手が、自身の背中側、腰につけたポーチの中へと伸びる。コンスタンツァの死角となるそ



こに、なにか策を用意してあるのだろう。
　それを戦闘準備の合図と見たテレサも、力を振り絞って立ち上がる。そのためにこの城に来たのだ。休む時間が無い、などとは言ってられない。
「こっちは、遠慮なんかしないよ。お望み通り、ふたりがかりで――」
　叫ぶテレサへとコンスタンツァが視線を向けた瞬間、コロはポーチから取り出したそれを少し前、足元へとばらまいた。放り投げられたいくつもの小さな黒い球は、石造りの床に落ちると、もうもうと黒い煙を吐き出す。
　同時に、人狼は迷わず階段の吸血鬼に背を向け、魔女を抱えたまま、もうひとりの吸血鬼の方へと駆け出す。すれ違い様にその手を取り、「逃げるよ」と告げる。
「えっ!?」
　想定外の展開に、テレサの頭がついていかない。そこに、コロではなくノリコとして囁いた。
（残り時間がないから、ここで切ろう。引き分けにする――）
　咄嗟のことに、メルは応答ができない。引っ張られるままに共に逃げ出すと、ノリコが説明してくれた。
（短い時間じゃ、メルはリベッティに勝てないから。メルの良さは、キャラクトそのもので観客を徐々に引きこんでいくってところ。でもそれじゃ、直

接的に〝アロイ〟で観客を引きこむリベッティには勝ち目なんかない。だから、ここで終了にして引き分け再試合にしましょう）

（って、ノリコはお姉ちゃんの味方じゃないの……？）

（そのつもりもあったけど……詳しい話はまた後ですするわ）

そう告げ、コロに戻る。

コンスタンツァが後を追ってくることもなく、戦い――試合は、コロ＝ノリコの思惑通りに、ここで打ち切られそうであった。

★　★

観客が最も盛り上がったのは、メル演じるテレサと、ノリコ演じるコロの勝負が決した瞬間であった。だがそれは、まったく同じ瞬間に、一方の戦いの決着もついたからでもある。

誰が見ても明らかなほどに、シャディ演じるマレフィカはまるでリベッティ演じるコンスタンツァに歯が立たなかった。コンスタンツァの力がマレフィカを含めた他の三人を大きく上回るのは原作設定通りだが、ふたりの勝負の一方的さ加減は、その設定をもはるかに凌駕するもので、シャディにはなにひとついいところはなかったのだ。

この時点で、勝敗を決めるゲージは、リベッティ＆ノリコペア優位。そのまま続ければ、リベッティとノリコが勝利することは確実だっただろう。だが、ノリコの思惑通りに戦いはそこまでで打ち切られ、試合終了となった。ゲージも、『戦いを中途半端な形で終わらせた』ノリコへの不満が影響し、リベッティ＆ノリコンビ優勢が、イーブンにまで落ちた。

ステージ上のゲージを確認し、ふう、と息を吐くノリコに、リベッティが歩み寄る。

「この引き分け、最初っから狙っていたの？」

「まさか。たまたまだって」

うそぶくノリコに、リベッティは肩をすくめ、まぁいいけどと呟いた。

「じゃあ、裏切ったことについては？」

「そっちも、最初っからじゃないかな。ま、メル次第のつもりだったけど。メルが、あくまでキャップスとして戦うって言うから、それなら、ちょっとばかり手を貸してあげてもいいかと思って」

「ちょっと？」

ノリコの言葉に、リベッティは笑った。

「――この試合結果なら、再試合は私とメルで、一対一の勝負になるわね」

「そりゃ、そうなるでしょ」

「この試合でノリコが最初から裏切っていれば、一対三。メルを勝たせるチャンスは今回だけだったのに、もったいないことをしたわ」

リベッティの言葉に、ノリコは頭をかいた。

「あ～、そう言われればそうだったかも。あっちゃー、私としたことが失敗したわー」

棒読みにそう話すノリコに、リベッティは目を細めた。

「……なにを考えているかはわからないけど、私に負けはないわよ」

そう言い残し、踵を返す。

立ち去るリベッティの背に、ノリコが呼びかける。

「昔のリベッティならここは、やってみなくちゃわからないって言ったとこだよね。どっちの立場だったとしても」

その言葉に、リベッティは一瞬足を止めるが、しかし何も言葉は返さず、ステージから姿を消した。

★　★

帰ってきたノリコを交えての話し合いは、次の日に行われた。リベッティに打ち負かされたシャディの憔悴があまりにもひどかったためである。

「とりあえず、週末のリベッティとの試合についてだけど、ついさっき決まったよ。互いに好きなキャラクターを選んでの、自由設定勝負、だそうだ」

キャラクトならではの、原作作品の壁を越えた勝負となり、観客の盛り上がりは段違いとなる。が、複数の作品への理解度が問われるため、キャップスの力量が問われる設定である。

だが、その点は問題ない。

「妥当ですわね。常人にはきついでしょうけど、

メルとリベッティ様ならば、こなせるでしょう」
「ってことは、一番得意なキャラクトでぶつけねーとな！　メルナット、どれにする？」
ジュンに問われたメルナットは、即答した。
「タッティ——魔法少女タッチ・ザ・タッティがいい。お姉ちゃんに一番見てもらいたいキャラクトだから……！」
「見てもらいたい——ね。確かに、そうなってくれるのが一番望ましくはあるけども」
思わせぶりな呟きをするノリコに、ジュンが文句を言う。
「言いたいことあるならはっきり言え……つーか、弱点とかねーのか？　スパイしてきたんだろ？」
「スパイって、人聞き悪いこと言わないでよ。まぁ、結果的にはそんな感じになっちゃったけど」
そうして、ノリコからリベッティサイドの内情が伝えられる。
リベッティの仲間は〝アロイ〟しか居ない。以前戦った、ユリノとイサベラのように、世界各地で洗脳を用いて熱狂的なファンを増やし、そのファンたちが実質的な彼女たちの部下のような存在になっている。
その数は圧倒的であり、普通にどうにかできるレベルではない。リベッティを上回る〝アロイ〟が、彼女を止めるしかないのだ。
「でも、リベッティを止めても、そのファン達が暴れたら、手出しできなくならないかな？」
ダイスティンの危惧に対し、ノリコはその通りだと肯く。
「だからこそ、リベッティより強い〝アロイ〟の力が必要なんです。洗脳は、もっと強い〝アロイ〟が上書きすれば解けますから」
「それってつまり、私もみんなを洗脳しなきゃいけないってこと……？」
不安そうに尋ねるメルナットに、ノリコはその心配はいらないと笑った。
「もっと強い〝アロイ〟の力さえ見せればそれで大丈夫。つまり、メルナットは、いつも通りにメルとして思いっきりキャラクトすればＯＫ」
ノリコの言葉に、メルナットはほっとした様子を見せた。
ノリコからの話が一段落したと見て、ジュンが今度は真面目な表情で尋ねる。
「……でさ。ノリコ、お前、本当に最初っからスパイのつもりで、リベッティについたのか？」
「似てるけど違う……かな。向こうの考えとかを知っておきたかったってのが一番。状況次第じゃそのまま向こうについたままでも良かったし」
不満そうなジュンを手で制し、続ける。
「それに、昔と比べても暴走気味っぽいリベッティが危うくて、ほっとけないかと思って。止める人がいないなら、やりすぎないように、〝アロイ〟側の中に入るのもありかと思ってたんだけど」
「——そういえばノリコさん、貴女も〝アロイ〟でしたのね？」
「あの頃のキャップスで、その後、姿が見えなくなったキャップスはみんな〝アロイ〟だったと思っていいわよ？」
シャディの問いかけに、ノリコは当たり前のことと言わんばかりに答えた。ジュンがなにか言おうとするが、アレックが止める。
「ま、気にするなってこと」
「……うん」
そんなふたりに、ノリコは感謝するような目を向け、続きを話した。
「リベッティには言ったけど、やっぱり戻ってくることにしたのは、メルがキャップスとして戦うと言ったからね。後は、できれば私も、リベッティを元に——元の《クェーサー》って呼ばれた頃に戻して欲しい……から」
そう言って、シャディへと目を向ける。昨日の試合の影響が抜け切らないのか、憔悴した様子のシャディの顔色は優れない。
「——ですわね。映像記録で見たリベッティ様は、どちらかといえば今のメルさんに近い感じでしたわ。今は……そう、むしろ真逆」
試合を思い出したのか、シャディはその身を縮こまらせ、震えた。
「私がしようとすること全てを飲み込み、無にされてしまいましたわ。なにもかもが……」
「〝アロイ〟の力でシャディを直接抑え込んで



しょ。観客の声援も潰して……キャップスなら誰もが、心が折れるわ」

ノリコは、眉をひそめた。

「こんな全員の力を吸い取って勝つような、そう、まるで《ブラックホール》ようなやり方をしていたんじゃ、遅かれ早かれキャラクトは滅びるわ。そうして残るものなんて、偽りの熱狂で彩られた、〝アロイ〟が勝つことが決まった茶番でしかない」

だからこそ、とメルに目を向ける。

「今度はメルが、リベッティのいいところを引き出してあげて欲しいのよ。《クエーサー》になって、あの《ブラックホール》をも照らし出して。……できる?」

「私だって、昔のお姉ちゃんに戻ってほしいから——やれるだけやってみる」

『やってみる』という言葉とは裏腹に、メルナットはきっぱりと答えた。

「なんだよ、絶対に勝つ!……とか言えねーのかよ?」

不満げなジュンに、うん……とメルナットは悩むようなそぶりを見せた。

「なんていうか、もちろん勝ちたいって気持ちはあるんだけど、でもそうじゃない気がする——」

そのもやもやした気持ちは、結局試合当日まで晴れることはなかった。

■第十三話　終わり


月刊Comicレックス
REX
RE:誕生（リニューアル）
新連載ラインナップ
平野耕太
シリーズ連載開始!!
［アサシネ］
Assassin Colosseum
忠義に厚い長髪ヤクザと
自称ガンマンの凄腕殺し屋…
2人が出会いナニかが起こる!!
ニトロプラス最新作
［アザナエル］
コミカライズ決定!!
村崎久都
©nitroplus
内々けやき
［SEVENGUNNERS］
大出長介
ヘラダミツル
黒柾志西［霊ポン（仮）］
Febriにて
東方茨歌仙
~Wild and Horned Hermit.
を絶賛連載中の
あずまあや
読み切り作品登場!!
原作◎魁 漫画◎星野円
キャラクター原案◎桐野霞
死神のキョウ
一迅社ノベルズ
大人気作品、コミカライズ決定!!
御形屋はるか
［ディテクティ部（仮）］
ゆーじ［いんてる先輩］
今村朝希［よもぎのセカイ（仮）］
柏餅よもぎ
「minori」の「eden*」
的な何かが始まる!!
守姫武士
内藤隆
［恋華奇跡］
BOY MEETS SAMURAI GIRL!!?
完全無欠なチビッ子メイド現る!!
［かつ子お仕えします!］
岡崎武士
月刊Comicレックス
REX
10・11月合併号より
リニューアル!
10.27 ON SALE
※一部地域での発売日が異なる場合がございます。
※内容は変更になる場合がございます。
RENEWAL REX FULLCHARGE!!



わぁい！
WAaI!
boys in skirts
vol.2
大好評発売中!
定価:950円(税込み)
表紙イラスト
カスカベアキラ
大好評連載&読み切りコミック&特別企画
リバーシブル！
すえみつぢっか
オンナノコときどきオトコノコ
ひねもすのたり
ひみつの悪魔ちゃん
ゑむ
すずのね 若女将？奮闘記
日辻ハコ
さざなみチェリー
神吉
新連載
ぱすとふゅーちゃー
高槻ツカサ
特別企画
おんなのこらいふ！
イラスト・キャラクターデザイン：成沢空
文：布都みたま
大充実のオトコの娘情報！
ゲーム
プリズム☆ま～じカル
ななプリ。
STEINS;GATE ほか
アニメ
WORKING!!
迷elleオトコノ娘
コミック
おと×まほ
國崎出雲の事情 ほか
その他
オトコのコは
メイド服がお好き!?
ほか
vol.2でもオトコの娘もりだくさん！
株式会社 一迅社
詳しくはHPをチェックしてね！ http://www.ichijinsha.co.jp/waai/

Febri Vol. 02

Creator magazine
about which
it talks by real intention

STAFF

編集長代理	小此木哲朗
編集	神宮司剛史　桑子麻衣
	田辺亮（Comic REX編集部） 中村成太郎（百合姫編集部）
編集補助	前田絵莉香
ライティング	宮昌太朗 志田英邦 野本由起 中野克己 牛澤庸二（トリスター） 目代将規（トリスター）
装丁	染谷洋平（BALCOLONY.）
アートディレクション	草野剛（草野剛デザイン事務所）
デザイン	草野剛デザイン事務所 blue 宮下裕之 VAC creative
広告担当	柳川準二（事業企画部）



表紙イラスト：杏仁豆腐
今回は同系色でまとめて仕上げることと、髪の毛の色を明るくすることを自分の中でテーマに据えてみました。手の旗は、もういろいろと1番を目指そうということでひとつ！（杏仁豆腐）

キャラ☆メル Febri Vol.02
2010年11月1日発行
月刊Comic REX 11月号増刊

発行人　原田 修
編集人　串田 誠
発行所　株式会社一迅社
〒160-0022　東京都新宿区新宿2-5-10　成信ビル8F
電話：03-5312-6150（営業部）
　　　03-5312-6132（キャラ☆メル Febri編集部）

web：http://www.ichijinsha.co.jp/febri/
twitter：http://twitter.com/cm_Febri

印刷・製本　共同印刷株式会社

次号予告

Vol.02はいかがでしたでしょうか？　今後もさらに面白い内容にしていきたい所存です。次号の掲載タイトルについては、ギリギリのタイミングで公開できないものばかりですが、その分、webでリアルタイムに伝えして参りますので、気になる方はFebriのオフィシャルブログやtwitterをご覧くださいませ！　URLの詳細はこのページの左あたりをチェックして下さいね☆

郵便はがき

50円切手を
貼ってください

160-0022

東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F

株式会社 一迅社
キャラ☆メル Febri 編集部

『キャラ☆メル Febri』Vol.02
愛読者アンケート係 行

ご住所 〒
都 道 府 県

お名前 ふりがな

性別	年齢	職業
男・女	歳	

購入店名	ご希望のプレゼント番号 本誌2ページで紹介したプレゼントのうち ご希望のプレゼントの番号をお書きください

応募〆切:2010年10月末日(当日消印有効)

キリトリ

応募のきまり

アンケートにお答えいただいた方の中から、抽選でプレゼント賞品を差し上げます。左側の綴じ込みハガキにアンケートの答え、住所、氏名、年齢、職業、欲しいプレゼントの番号など、必要事項を記入してご応募ください。記入が不十分なハガキは無効になります。また、綴じ込みハガキ以外での応募も無効となりますので、ご注意ください。

個人情報について

ご提供いただいた情報は、個人情報を含まない統計的な資料の作成に利用いたします。また、お客様の個人情報は、当選の発表（都道府県・氏名のみ）、及び賞品の発送に利用いたします。詳しくは弊社プライバシーポリシー（http://www.ichijinsha.co.jp/privacypolicy/）をご覧ください。

キリトリ

本誌をお買い上げになった理由を、以下の中から選択してください。

1：表紙に惹かれて　2：好きなクリエイター・作品が載っていたから
3：前号も購入したから　4：コンセプトが面白そうだったから
5：新しい雑誌だから　6：その他

本誌の中でよかったものとよくなかったものを、以下の表からそれぞれ選んでください。

01　それでも町は廻っている
02　聖痕のクェイサー
03　LEFT 4 DEAD 2
04　迷い猫オーバーラン！
05　けいおん!!
06　世紀末オカルト学院
07　妖精大戦争 ～東方三月精
08　東方茨歌仙 ～Wild and Horned Hermit.
09　りせっと！
10　はらすめんたりずむ
11　メル☆ザ☆クエーサー
12　新房語
13　ちかちかたるとたたん
14　同人ソフト制作サークル探訪

よかったもの			よくなかったもの		

最近興味のあるアニメ・マンガ・ゲームなどを教えてください。

あなたが良く読むアニメやゲームの雑誌を教えてください。

本誌に登場してほしいクリエイターを教えてください。

本誌に対するご意見・ご感想・今後に期待することなど、ご自由にお書きください。

ご協力ありがとうございました。次号は11月25日（木）発売予定です。

とらのもりの仲間たち

第46回

漫画：マシュー正木

とらのあな COMIC TORANOANA



夏の新刊続々入荷中!!

フェアも随時開催!!



とらのあな2010 夏の大感謝祭



とらのあなでは夏の大感謝祭第2弾を開催!! 期間中に開催店舗にて女性向け商材をご購入いただいたお客様に、一会計につきICカード用のデザインジャケットシートをプレゼントいたします!

開催予定期間 2010年9月17日～26日

参加作家陣 宝井理人先生・椿木トリコ先生・nap先生

開催店舗：秋葉原店B 5～7F・池袋店3F・町田店・千葉店・名古屋店2F・なんば店2F・三宮店・広島店・福岡店・札幌店・仙台店・通信販売

・キャンペーン開催店舗・フロアにて女性向け商材を含む1回のお会計につき、デザインジャケットシーシートを1枚プレゼントいたします。(通信販売でも、毎日抽選でプレゼント!)なお、配布はランダムになりますので作品を選ぶことは出来ません。予めご了承ください。

大好評!BL小冊子フェア 第25弾テーマは「アイドル」!!

弁護士編前編／侍編後編も8月29日(日)まで大好評開催中!!

読書の秋にはBL小冊子! 次回のテーマは「アイドル」です! 期間内にとらのあな対象フロアで女性向け商材をお買い上げのお客様へ、小冊子をプレゼント。更に今回配布した「弁護士編」小冊子の後編も配布いたします! 続きが気になるあなたは是非とらのあなへお越し下さい!!

開催予定期間 2010年10月8日～17日

開催店舗：秋葉原店B 5F～7F・池袋店3F・町田店・千葉店・名古屋店2F・なんば店2F・三宮店・広島店・福岡店・札幌店・仙台店3F・通信販売

参加予定作家 「弁護士」～後編～ 霜月かいり先生・弓弦先生 「アイドル」～前編～ 木乃ひのき先生・藤村まりな先生

・キャンペーン開催店舗・フロアにて女性向け商材を含む1回のお会計につき、小冊子を1冊プレゼントいたします。(通信販売でも、毎日抽選でプレゼント!)なお、配布はランダムになりますので作品を選ぶことは出来ません。予めご了承ください。

Shop map コミックとらのあな女性向け同人誌取扱店

コミックとらのあな女性向けWEBサイト Princess Side http://www.toranoana.jp/bl/



- 秋葉原店B 営業時間 全日：10：00～22：00 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-3-1 TEL 03-3526-5551
- 池袋店 営業時間 月～土 10:00～22:30 日・祝 10:00～22:00 〒170-0013 東京都豊島区東池袋1-13-4 TEL 03-5957-7138
- 名古屋店 営業時間 平日 11:00～21:00 土日祝 10:00～20:00 〒460-0002 愛知県名古屋市中区丸の内3-19-15 TEL 052-950-6551
- なんば店 営業時間 月～木:11:00～21:00 金～日・祝:10:00～21:00 〒556-0005 大阪市浪速区日本橋 3-8-16 安田ビル2F～3F TEL 06-6630-7611
- 千葉店 営業時間 10:00～21:00 〒260-0014 千葉市中央区本千葉町6-9 フェニックスレジデンス千葉中央 2F TEL 043-202-4521
- 町田店 営業時間 月～土 11:00～21:00 日・祝 10:00～21:00 〒194-0013 東京都町田市原町田4-4-7 三経35ビル7階 TEL 042-709-4686
- 広島店 営業時間 月～金:11:00～20:00 土日祝:10:00～20:00 〒730-0051 広島県広島市中区大手町1-8-18 TEL 082-545-2911
- 福岡店 営業時間 平日 11:00～21:00 土日祝 10:00～21:00 〒810-0001 福岡市中央区天神3-2-22 河村天神荘ビル3F TEL 092-751-7733
- 札幌店 営業時間 10:00～21:00 〒060-0062 北海道札幌市中央区南2条西1-7-1 2番館ビル1F TEL 011-223-6766
- 仙台店 営業時間 平日:11:00～21:00 土日祝:10:00～21:00 〒980-0021 宮城県仙台市青葉区中央1-9-1 新東北ビル7階 TEL 022-722-0552
- 三宮店 営業時間 10:00～21:00 〒650-0021 神戸市中央区三宮町2-11-1センタープラザ西館3F TEL 078-331-0521

雑誌 03714-11 (L)-11-25
©ichijinsha2010 共同印刷株式会社
Printed in Japan
4910037141101
00952